BRUNO HELMET • HUMBERTO POLLO • X-MEN • SONOMAN

COMIQUEANDO

#29 SEPTIEMBRE 1997
AÑO 4 A SOLO $5.00

YWING

INFORME ESPECIAL

DC

GENESIS
NEW GODS
DAN JURGENS
TANGENT

JULIÁN '97

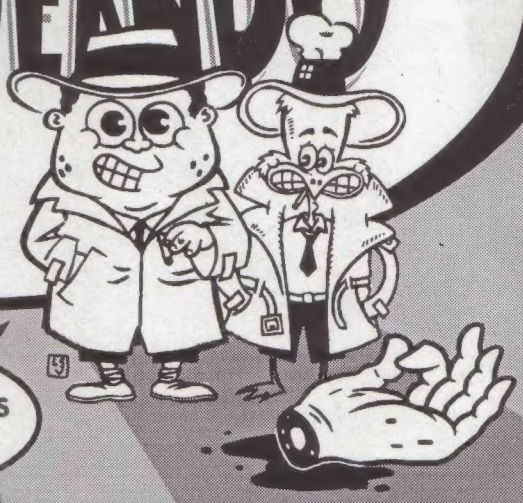
STAR WARS VERSUS STAR TREK

APURATE!
EL CONCURSO CIERRA
EL 28 DE OCTUBRE

PORQUE VOS LO PEDISTE!

NUEVO CONCURSO

COMIQUEANDO DE HISTORIETA !!



COMIQUEANDO BUSCA A LOS TALENTOS DEL SIGLO QUE VIENE

- ESTA VEZ HAY UN SOLO RUBRO: HISTORIETA. PRESTA ATENCION A LAS BASES Y CONVERTITE EN UN NUEVO PROTAGONISTA DE NUESTRO NOVENO ARTE!
- BUSCA EN EL NUMERO 27 EL CUPON QUE DEBERA SER INCLUIDO EN EL SOBRE DE CADA PARTICIPANTE, JUNTO CON LA O LAS HISTORIETAS.
- TAMBIEN EN EL NUMERO 27 PUBLICAMOS UN GUION, UNICO Y OBLIGATORIO PARA TODOS LOS PARTICIPANTES.
- AHORA SI, LOS MALDITOS TECNICISMOS.

Bases del Concurso

① Podrán participar aquellos lectores de Comiqueando que no acrediten publicaciones profesionales anteriores a la fecha de cierre del concurso. Podrán participar trabajos firmados con seudónimo, pero deberá constar el verdadero nombre de el/los participante/s.

② Los participantes deberán dibujar únicamente el guión que se publica en Comiqueando N°27.

③ Las historietas deberán respetar el formato de Comiqueando, es decir, 17,5 x 26 cm. o ampliaciones proporcionales.

④ Las historietas que se presenten deben ser fotocopias (está terminantemente prohibido enviar originales) en blanco y negro.

⑤ La recepción de trabajos cierra el 28 de Octubre de 1997.

⑥ El ganador será elegido por un Jurado, integrado por miembros del staff de Comiqueando y prestigiosos artistas del ámbito nacional. El dictamen de este Jurado será inapelable.

⑦ El ganador verá su trabajo publicado en el número de Comiqueando a editarse en Enero de 1998 y recibirá el pago correspondiente después de la publicación. También se hará acreedor a otros premios, otorgados por nuestros auspiciantes, que daremos a conocer oportunamente.

⑧ Todos los trabajos deberán incluir el cupón oficial del concurso, con los datos completos (Nombre, Dirección y Teléfono) del participante y remitirse personalmente o por correo a Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Capital.

⑨ Cada participante podrá mandar la cantidad de trabajos que desee (siempre en base al mismo guión), pero en ningún caso serán devueltos.

⑩ El envío de material presupone la total aceptación de este reglamento.

EN EL SALON DE LA JUSTICIA

EDITORIAL

DE ANDRES ACCORSI

Hola, ¿cómo va?. Nosotros, como ya es costumbre, a esta altura del año estamos pidiendo la hora, rogando a los panteones de todas las religiones por un minuto de paz, un ratito de descanso, un recreito en la incesante labor. Pero no. La Comiqueando cada vez viene más gorda y cada vez exige más cuidados, el Caballero Rojo sigue saliendo todos los meses y encima se nos acerca cada vez más... Fantabaires!

Como no podía ser de otra manera, el '97 tendrá su Fantabaires y el estallido del comic se sentirá por toda la ciudad entre el 6 y el 9 de Noviembre en los salones del Centro Cultural Borges, en Viamonte y San Martín, pleno epicentro de esta caótica urbe. Allí estaremos, como el año pasado pero mejor, y ahí estarán las comiquerías, las editoriales nacionales y extranjeras, los fanzines, los clubes de fans, los juegos de rol, las charlas, las películas y decenas de dibujantes y guionistas de primera línea, más algún invitado sorpresa. A medida que vayamos confirmando más detalles los vamos a ir anunciando en Tiempos Violentos (el programa de Rock'n Pop donde hago mi columna semanal) y en la página de Internet de Fantabaires, a la que se puede acceder tipeando www.Fantabaires.com.ar, obviamente desde una computadora idóneamente equipada. También nos pueden mandar correo electrónico a info@fantabaires.com.ar para contarnos qué les parece la página y qué expectativas tienen para la convención.

Seguramente dentro de este número de Comiqueando hay alguna nota con varios anticipos de los que será Fantabaires '97, así que no hace falta que siga machacando con ese tema. Simplemente los invito a todos a asistir y a traer amigos, hermanos/as o novias/os no-comiqueros/as, que también la van a pasar bomba. Busquen el stand de Comiqueando Press, que sin duda va a ser más grosso que la humilde mesita que compartimos el año pasado con nuestros amigos de La Cosa. Y, por supuesto, unos días antes de la convención, busquen nuestro nº29, que viene hasta las manos de material bien grosso y con el ya clásico espacio en blanco para coleccionar autógrafos del staff.

Finalmente, me acaba de asaltar una realidad terrible. Estamos en Septiembre de 1997 y yo empecé a laburar profesionalmente en la Skorpio en... Septiembre de 1987. Diez años! Ya pasaron diez años! No lo puedo creer, pero el espejo (ese amigo devastador pero sincero) me lo confirma. Aquel muchachito de 19 años es hoy un grandulón de 29, con mucho pelo menos y varios kilos más que hace una década. Una década en la que -por otra parte- pasó de todo. Desde distintos lugares -pero siempre de este lado del mostrador- me tocó ver en primera fila cosas como la resurrección, el estancamiento y la extinción de Skorpio; la constante transformación y el posterior deterioro de Fierro; los intentos efímeros pero valiosos de País Caníbal, Comic Magazine, El Tajo, Tres Historias, Cóctel, La Parda y tantos otros; el surgimiento, auge y caída de Puertitas; la desaparición gradual del primer gran movimiento fanzinero y su posterior recambio por una nueva y pujante movida under; la aparición, la gloria, el acostumbramiento y la súbita cancelación de los comics de Perfil; los intentos -casi todos truchos- de traer al país los comic-books de otras editoriales yankis; la invasión imparable del manga; la conquista por parte de los personajes del comic de un enorme espacio en el cine y la TV; la génesis y la expansión de la comiquería como alternativa frente al kiosco; el letargo y la paulatina retirada del llamado "comic de autor"; el éxodo creativo (cuando no físico) de los autores nacionales a los que no les queda otra opción más que trabajar para el exterior; la entrada masiva al país de las editoriales de España y México que publican superhéroes; el frustrado intento de transformación y la consiguiente hecatombe de Columba; las apuestas (casi nunca felices) de los editores locales por el otrora tan denostado formato del comic-book; la aparición de los muñecos, las trading cards, los card games y las más ambiciosas líneas de merchandising como consumo complementario al del comic; las pérdidas irreparables que sufrió la historieta con las muertes de Alberto Breccia, Jack Kirby, Hugo Pratt, Yves Chaland, André Franquin, Burne Hogarth y Mike Parobeck, entre muchos otros... En fin, pasó de todo un poco y, aunque mucho de lo que pasó no fue grato, para mí fue copado estar ahí, verlo de cerca, mojar el pancito, sentirme partícipe -de alguna manera- de todo ese bolonki tan vertiginoso como cautivante. Fueron diez años de mucha actividad, mucha marcha, mucho laburo. Un laburo que tuvo su desmesurado premio en el momento en que los lectores -los verdaderos y definitivos protagonistas de esta historia- le dijeron sí a Comiqueando, el pedacito de mi humilde trayectoria que más me identifica y más me enorgullece.

Con la satisfacción del deber cumplido, pero consciente de que en esta carrera hay que rendir examen todos los días, quiero agradecerles a todos por estar ahí e invitarlos a recorrer este número de Comiqueando. Y por supuesto, vuelvan en Noviembre, que los estaré esperando -apenas dos meses más viejo- aquí, en el Salón de la Justicia...

Dibujo de Fernando González/Star Wars es © Lucas Films Star Trek es © Paramount Pictures

STAFF

Director: Andrés Accorsi
Jefe de Redacción: Diego Accorsi
Coordinador Creativo: Hernán Botticelli
Diseño: Diego Grinbaum/ Lucas Varela
Redactores: Hernán Ostuni, Fernando García, Dr. .Sax, Lisandro Berenguer Grassi, Mr.Master, Juan Manuel García Carral, Lucas Varela, Federico Gatti, Dr. Müle.
Comics y Dibujos: Dani the O, Gustavo Sala, Fernando Calvi, Lucas Varela, Fernando González.
Aqualad: Martín Alfaro
Webonauta: Marcelo Iglesias
Portada: Julián Aznar. Darth Vader, Luke Skywalker, Chewbacca y el logo de Star Wars son © Lucasfilm/ Spock, Jean-Luc Picard, Worf y el logo de Star Trek son © Paramount Pictures.

HISTORIETAS

25 **EL COMIC DE NUNCA ACABAR.**
Hoy: Carlos Vogt.

31 **HUMBERTO POLLO.**
Dani the O trae una nueva aventura de su patético plumífero y espera tu carta para su Correo al Spiedo, que vuelve en el próximo número.

49 **BRUNO HELMET.**
La impactante creación de Fernando Calvi, en una nueva y estremecedora aventura. Uno de los auténticos lujos que nos damos en Comiqueando.

SECCIONES

3 **EN EL SALON DE LA JUSTICIA...**
por Andrés Accorsi.

7 **COMIC CLIPS**
Toneladas de información con primicias de primera.

10 **AGENDA ARGENTA**
Todo lo que interesa a nivel nacional, anticipos de Fantabaires '97 y más fanzines.

14 **LOS RESCATADORES** sse reencuentran con Sónoman, el más glorioso superhéroes argentino, en un informe fundamental.

16 **FICHA: Grendel,**
por el Dr.Sax.

22 **CEBAMIENTO INFINITO**
Lisandro Berenguer Grassi te explica qué demonios es el Warhammer, el más popular de los war games.

24 **FICHA: Dr. Light,**
por Diego Accorsi.

29 **LA VERDULERIA.**
Maia onda a raudales, cortesía del nocivo Dr.Müle.

30 **FICHA: Marco Antonio y Cleopatra,**
por Andrés Accorsi.

45 **FICHA: Silver Surfer,**
por Juan Manuel García Carral.

57 **FICHA: Leviathan,**
por Federico Gatti.

60 **MESA REDONDA.**
Ocho miembros del staff y un fan invitado repasan nueve publicaciones de reciente aparición.

70 **PANTALLAZOS**
por Mr.Master.

73 **AKHORSI ASYLUM.**
Finalmente el correo de Comiqueando tiene el nombre que los lectores pidieron. Además, cartas, dibujos y clasificados.

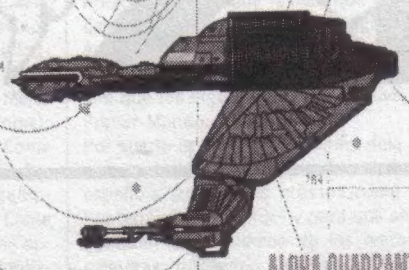
79 **ANARKOMIX.**
El Ilustre, el Oráculo, el Autor del Mes y mucha más data en el ocaso de esta edición.

Comiqueando es una publicación de Comiqueando Press.
Envíos a: Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Buenos Aires, Argentina.

Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores.

Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite. Comiqueando es Marca Registrada (Nºde Título 1.317.726). Impresa en los Talleres Gráficos Acme. Distribuye en Capital: Jacqueline (Salta 781) y Sinfín (Pichincha 180). Y esta vez va en serio: Si no vuelven pronto los Simpsons, lloverán molotovs, coches-bomba y ojivas nucleares sobre Telefé.
SEPTIEMBRE de 1997

INDICE



17 **REPORTAJE A DAN JURGENS.**
El responsable de la Muerte de Superman, Zero Hour y el más reciente relanzamiento de los Teen Titans, en una charla sin concesiones con Diego Accorsi.

21 **DC SE ESCAPA POR LA TANGENTE.**
El Dr.Müle cuenta todo lo que hay que saber sobre Tangent, la nueva sub-línea de la DC.

26 **TEMPORADA DE MUTANTES.**
Juanma García Carral explica de qué trata Zero Tolerance, el crossover que revoluciona las revistas X de Marvel.

31 **LOS ETERNOS MILAGROS DEL DIOS KIRBY.**
Andrés Accorsi y el Dr.Sax se internan en el Cuarto Mundo de Jack Kirby y te cuentan vida y obra de Darkseid, Orion y familia.

35 **GENESIS.**
Federico Gatti anticipa el crossover de este año protagonizado por todos los héroes de DC. ¿Quién morirá esta vez?

41 **STAR WARS.**
Quinta entrega de la mega-nota del Colo Berenguer Grassi, que sigue recorriendo el fabuloso universo de George Lucas.

46 **DIEGO EN SAN DIEGO.**
Nuestro jefe de redacción se dio una vuelta por la convención de comics más grande del mundo y relata anécdotas al por mayor. Casi como si estuvieras ahí...

65 **STAR TREK vs.STAR WARS.**
Comiqueando se hace cargo de una polémica de dudoso fundamento pero que caló hondo entre los fans de ambas sagas. Créanme, no es lo que ustedes piensan...

NOTAS

LO MEJOR EN:

✓ REVISTAS NACIONALES

✓ E IMPORTADAS

✓ JUEGOS DE CARTAS

✓ POSTERS

✓ TRADING CARDS

...y mucho más encontralo en

ARKHAM COMICS

CABILDO 2136 GALERIA RECAMIER
LOCAL 149 - PLANTA ALTA

Llego *La primera Comiquería de San Miguel*

REVISTAS - MUÑECOS - POSTERS - FIGURITAS - VIDEOS

LOS CAZA COMICS

Todos los Super Heroes - Manga - Star Wars
Simpsons - Comic Adulto y mucho más!

VENI A PERON 1616 Loc. 17

De Lun. a Jueves de
10 a 13 y 15,30 a 20,30 hs.
Viernes de 10 a 13,
y de 15,30 a 21 hs.
Sábados de 16 a 21

XCOMICCLIPSX

por Andrés Accorsi

PREMIOS

Como siempre, en la Convención de San Diego se entregaron los premios Eisner a la producción 1996. Estos fueron los ganadores. Mejor Número Unitario: Kurt Busiek's Astro City Vol.II nº1 (Kurt Busiek y Brent Anderson); Mejor Historia Seralizada: Sand & Stars, en Starman nºs 20-23 (James Robinson, Tony Harris y Guy Davis); Mejor Historia Corta: Heroes, en Batman Black & White nº4 (Archie Goodwin y Gary Gianni); Mejor Autor Integral/ Drama: Mike Mignola (Hellboy: Wake the Devil); Mejor Autor Integral/ Humor: Don Rosa (Uncle Scrooge); Mejor Guionista: Alan Moore (From Hell, Supreme); Mejor Miniserie: Kingdom Come (Mark Waid y Alex Ross); Mejor Serie Regular: Kurt Busiek's Astro City (Homage/Image); Mejor Serie Nueva: Leave it to Chance (Homage/Image); Mejor Recopilación: Stray Bullets, The Innocence of Nihilism (Dave Lapham); Mejor Novela Gráfica: Fax From Sarajevo (Joe Kubert); Mejor Portadista: Alex Ross (Kingdom Come); Mejor Letrista: Todd Klein (Sandman, Kingdom Come, The Spectre y otras); Mejor Colorista: Matt Hollingsworth (Preacher, Challengers of the Unknown y otras); Mejor Lapicista/Entintador: Charles Vess (Book of Ballads and Sagas); Mejor Entintador: Al Williamson (Spider-Man); Mejor Dibujante: Steve Rude (Nexus: Executioner's Song); Mejor Ilustrador: Alex Ross (Kingdom Come); Talento Merecedor de Mayor Reconocimiento: Ricardo Delgado (Age of Reptiles); Mejor Coordinador: Dan Raspler (Kingdom Come, The Spectre y otras); Mejor Publicación sobre Comics: Comiqueando (no, mentira, ganó el Comics Journal); Mejor Antología: Batman Black & White (DC); Mejor Publicación Humorística: Sergio Aragonés Destroys DC y Sergio Aragonés Massacres Marvel (DC/ Marvel); Mejor Título Para Lectores Jóvenes: Leave it to Chance (Image/Homage); Mejor Humorista: Sergio Aragonés. Además se otorgaron reconocimientos a Joe Kubert (el Premio Bob Clampett) y a Walt Holcombe (Premio Russ Manning al Principiante más prometedor.

Por otro lado, los fans votaron a sus favoritos para los premios que otorga la Comics Buyer's Guide. En la categoría Mejor Coordinador empataron Denny O'Neil y el finado Mark Gruenwald; Mejor Guionista: Mark Waid (Kingdom Come, Flash, etc.); Mejor Dibujante: John Byrne (Wonder Woman, Jack Kirby's Fourth World); Mejor Entintador: Terry Austin (varios títulos); Mejor Colorista: Gregory Wright (varios títulos de DC); Mejor Ilustrador: Alex Ross (Kingdom Come); Mejor Letrista: Richard Starkings & Comicraft (varios títulos); Mejor Portadista: Alex Ross (Kingdom Come); Mejor Historia Serializada: Kingdom Come (Mark Waid y Alex Ross); Mejor Serie Regular: Kurt Busiek's Astro City (Image/Homage); Mejor Miniserie: Kingdom Come (DC); Mejor Novela Gráfica: Batman/Captain America (John Byrne); Mejor Recopilación: Kurt Busiek's Astro City: Life in the Big City (Image/ Homage); Mejor Personaje: Batman (DC).

ITALIA

© Jacovitti

La editorial Eura lanzó recientemente una línea titulada Fórmula 4, que consiste en miniseries de cuatro libros de 96 páginas. Las primeras propuestas de Eura son Poe (Carlos Trillo y Alejandro Santana), Cielo y Tierra (Roberto Dal Pra y Lito Fernández) y Rascolnikov (Trillo y Domingues). Veremos cómo les va.

La editorial Bonelli, por su parte, presentó una nueva colección de álbumes a todo color llamada Maestros del Humor, que se inició con Coco Bill, del genial Jaccoviti.

Esa misma editorial le está apostando todas las fichas a Magico Vento, un western gótico, dark y sangriento, a modo de antítesis de su popular Tex. El primer álbum lo dibujó nada menos que José Ortiz.

ESPAÑA

El comic argentino vuelve a ponerse de moda en la Madre Patria. Planeta-DeAgostini está planeando el lanzamiento de una línea llamada Laberinto Argentino que, al igual que su par española, ofrecerá trabajos de los mejores autores locales en formato de comic-book. Al ya confirmado Cybersix se agregan otras tres series de Trillo (Borderline, Hyter de Flok y Dragger), una de Alcatena y Mazzitelli y varios proyectos más, entre ellos una propuesta de Luis García Durán.

La editorial Norma, por su parte, publicará Ay, Jalisco! (de Trillo y Risso) y Los Spaghetti Brothers (Trillo y Mandrafina). Incluso la ignota y cuasi-underground editorial El Pregonero lanzó una revista que reúne todas las historietas de Los Mogólicos de Acero, la brillante creación de Nepo. Y bueno, ya que acá no les dan pelota, no está mal que los argentos vendan lo suyo en el Primer Mundo.

Por suerte la invasión argentina deja lugar para que siga creciendo la línea Laberinto española (con títulos grossos como Yinn, Subterráneos o Cupido) y para que se multipliquen los esfuerzos de las editoriales chiquitas, de donde salen proyectos muy locos y muy copados como Tess Tinieblas, Mondo Lirondo, Calavera Lunar, Drakoon, Necrópolis, Amaníaco, Cybergonzo, Miedo y ediciones que recopilan historias cortas de promisorios autores como Del Peral Pineda y José Luis Agreda. Es un buen momentaaaa, Don Niembro, para buscar comic español en las bateas de las comiquerías sudacas.

© German Garcia

DARK HORSE

En Septiembre llega Aliens: Alchemy, tres números esrcritos por John Arcudi y dibujados por... Richard Corben! Ay, carumba!

Tim Truman, Tom Yeates y Al Williamson están trabajando en una nueva miniserie de Tarzan, titulada Tarzan vs.the Moon Men, que se larga en Octubre. Además, aparece Korak, el hijo del Hombre Mono.
Otro hijo que debuta es Hellboy Jr., en un especial en joda a cargo de Mike Mignola y el desopilante Bill Wray.
Está confirmada para el año que viene una nueva miniserie de Body Bags, la creación de Jason Pearson. Pero guarda, que también aparecen este mes, en un unitario que integra el Dark Horse Presents Annual '97. También en DHP, pero en el nº125, reaparecen los Nocturnals de Dan Brereton, tras su recordada miniserie publicada por Malibu/ Bravura.
Dark Horse logró renovar la licencia de Star Wars, tras la presentación de sus proyectos a Lucasfilm. Además renovó la licencia de Terminator y sumó la de Lost in Space, clásica serie de ciencia-ficción que pronto llega a la pantalla grande.
Además, Dark Horse rosqueó con la editorial italiana Bonelli para probar suerte en los EEUU con Dylan Dog, Nathan Never y familia y con Wizards of the Coast, para publicar nuevos comics de Magic: the Gathering.

DC

Legends of the Dark Knight llega en Septiembre a su nº100. Tras una magnífica portada de Alex Ross podrán encontrar una historia a cargo de Denny O'Neil y Dave Taylor y otra por James Robinson y Lee Weeks. Como siempre, complementan pinups de autores grossos.
Un mes más tarde, Alan Grant y Arthur Ranson presentan un prestige que reúne al bati-oreja con el Phantom Stranger. Pinta interesante.
Grant Morrison ya está aceleradísimo con Flash. Pronto vienen historias en las que Wally se enfrenta a un nuevo villano llamado Black Flash, una nueva carrera con Superman y una en la que Flash sale de joda nocturna con Kyle "Green Lantern" Rayner y Connor "Green Arrow" Hawke.
Mientras tanto, en la JLA, Morrison planea deshacerse rápidamente de Aztek (casi seguro morirá en el nº15) y reemplazarlo por Captain Marvel. También se incorporará un nuevo Hourman que viene del futuro, pero estará relacionado con la familia Tyler.
Alan Grant y Norm Breyfogle (ambos invitados de lujo al Fantabaires '97), están tramando una saga llamada Batman: Alien Abduction, con una onda medio X-Files y la presentación de un nuevo villano, The Kook. Mientras tanto, en Shadow of the Bat, la Bruja tiene un nuevo dibujante regular: nada menos que Mark Buckingham.
Se confirmó para Octubre el lanzamiento de la nueva serie de The Creeper, escrita por Len Kaminsky y dibujada por Shawn Martinbrough. Guarda, que parece ser otra de esas series muy bien hechas pero que no las compra ni el loro.
Es muy probable que Superboy & the Ravers se cancele antes del nº20. DC planea reemplazarla con una serie compartida por Superboy, Impulse y Robin, pero no se sabe si actuarán en equipo o si cada uno protagonizará una historia corta en cada número. Karl Kesel y Tom Grummett (creadores del nuevo Superboy) andan con ganas de volver a la revista del Joven de Acero, lo cual se podría concretar en el nº50.
Lee Moder, dibujante de Legion of Superheroes durante más de tres años, deja la serie en el nº100. Lo reemplazará Jason Armstrong.
Batman nº550 presenta el debut de un nuevo personaje, Alex Chase, una investigadora de una agencia gubernamental que estudia a los metahumanos. Chase protagonizará a partir de Diciembre su propia serie regular, a cargo de Dan Johnson y el ascendente J.H.Williams.
La última semana del año será Semana de Villanos en DC. Varios títulos regulares serán reemplazados por números unitarios tales como Body Double, Dark Nemesis, Darkseid, Gog, Mr.Mxyzptlk, Rogues Gallery, Scarecrow y otros a confirmar.
Mark Waid dejó Impulse a cargo de William Messner-Loebs. También anda con muchos problemas para largar la prometida serie The Kingdom, ya que no consigue dibujantes. El proyecto que sigue viento en popa es JLA Year One y, si tiene éxito, es probable que Waid se largue con Teen Titans Year One.
La reedición de New Gods en blanco y negro se postergó hasta Diciembre, ya que la gente de DC notó que los dibujos se entendían poco y decidieron aplicar tramados y grises para que se disfrute mejor.
John Ostrander y Tom Mandrake dejan The Spectre en el nº62. Por respeto a los creadores, es muy probable que DC canele la serie. Algo similar sucederá con Starman, pero alrededor del nº80, cuando James Robinson dé por terminada su relación con el personaje.
Batman & Robin Adventures termina en su nº25. A esto le sigue una miniserie llamada Batman Adventures: The Untold Story, que pondrá al comic al día con la continuidad de los nuevos episodios animados. Una vez terminada la miniserie, Ty Templeton y Rick Burchett lanzarán una nueva serie regular. Mientras tanto, en Octubre sale un prestige de Batman y Superman, escrito por Paul Dini y dibujado por Joe Staton. Otro con muy buena pinta.

VERTIGO/HELIX/PARADOX

John Ney Rieber deja la serie The Books of Magic en el nº50, con el cierre de una saga grossa que se inicia en el nº42. Otro que se va es Matt Wagner, que deja a Sandman Mystery Theatre en el nº60.
El dibujante Sean Phillips deja la serie de Hellblazer en el nº120, después de varios años. A partir del '98, Phillips ilustrará The Minx, una nueva creación del genial Peter Milligan que protagonizará su propia serie mensual, propiedad de los autores.
The Minx aparecerá por primera vez en una historia corta que formará parte de Winter's Edge, un especial en formato de antología con historias de varios personajes de Vertigo, entre ellas una de los Endless con guión de Neil Gaiman y dibujos de Barry Windsor-Smith. Un lujete de aquellos.
Stardust, la nueva saga de Gaiman y Charles Vess, está confirmada para Octubre. Más adelante se editará un libro recopilando todas las tapas de Sandman, que incluirá una nueva historia de 8 páginas del recordado Morpheus. Y finalmente, DC está preparando la adaptación al comic de Neverwhere (la novela de Gaiman llevada a la televisión por la BBC) en 12 capítulos

dibujados por Michael Zulli.
Michael Allred, el creador de Madman, está trabajando en un proyecto para Vertigo llamado Big World. No se sabe cuándo sale. La que sí tiene fecha de salida es U.S., la miniserie de Uncle Sam a cargo de Alex (me cansé de ganar premios) Ross. El nº1 sale en Noviembre, el segundo a mediados de Diciembre y el tercero a fines de Enero.
Y también confirmado para Diciembre está el especial de Cassidy: Blood & Whiskey, con Garth Ennis, Steve Dillon y el carismático vampiro amigo de Preacher.
Por el lado de Helix, se esperan los debuts de Sheva's War, de Chris Moeller, y de Leatherjack, a cargo de John Smith y otro dibujante en ascenso, Chris Weston.
Y en sector Paradox, lo más recomendable es The Big Book of Scandal, escrito por Jonathan Vankin y con segmentos dibujados por Walt Simonson, Sergio Aragonés y Eric Shanowers, entre otros capos.

IMAGE

En Octubre sale The Creech, la serie creada, escrita y dibujada por Greg (Spawn) Capullo. Si te enganchaste con The Tenth, o te cebás a full con Spawn, jugale una fichita.
También en Octubre se relanza Stormwatch con un nuevo nº1, siempre con Warren Ellis, pero ahora con un dibujante muy hot: el gallego Oscar Jiménez. Atenti, que si mantiene la calidad de la serie anterior va a valer mucho la pena.
Volvemos a Warren Ellis, el hombre orquesta, que creó un título para Top Cow, que debutará en el '98. Se llama Panic Nation, pero todavía no tiene un dibujante asignado.
El sello Homage tiene en carpeta para el '98 una nueva serie de Alan Moore y Kevin O'Neill. Se llama The League of Distinguished Gentlefolk y está ambientada en el siglo pasado. Pronto batiremos más sobre esto.
Casi confirmado para Noviembre está el team-up entre Batman y Gen/13, pero no se dieron a conocer los nombres de los autores.

MARVEL

Chris Bachalo confirmó su alejamiento de Generation X y se hará cargo del arte de Uncanny X-Men. El nuevo guionista de dicha serie será Steven Seagle, que se echó atrás en su proyecto de escribir Wolverine. Habrá que esperar hasta Diciembre para ver el nuevo nº1 de Avengers, a cargo de Kurt Busiek y George Pérez. Se anticipa que en la primera saga aparecerán casi todos los ex-miembros del equipo, que tendrá mucho que ver el Dr.Doom, que recién para fines del primer año va a haber un elenco estable de Vengadores, que sucederán cosas siniestras con Binary/Ms.Marvel y que muchos de los miembros sufrirán cambios de trajes, volviendo a sus versiones más clásicas. Los Vengadores visitarán a los Thunderbolts (también escritos por Busiek) en el nº12 de dicha revista. Pérez también anticipó que está interesado en retomar el viejo proyecto para enfrentar a los Avengers con la Justice League. Su otra serie, Crimson Plague, sufrirá demoras debido a la creciente actividad del troesma.
El Capitán América, en cambio, vuelve a la gloria en Noviembre, una vez más junto a Mark Waid y Ron Garney. Hay en carpeta una saga en Japón, un flashback a los '40, con Namor y Human Torch de invitados y el inevitable crossover con Ka-Zar, también escrito por Waid.
Satana, el título de terror que escribirá Warren Ellis, ya tiene dibujante. Nada menos que Ariel Olivetti, que también se hizo cargo de War in Heaven, la miniserie de Zauriel y la JLA, escrita por Mark Millar.
Dicen los rumores que Marvel planea cerrar X-Force y Excalibur y mandar a varios de los personajes de esas series a reforzar los elencos de X-Men y Uncanny. Aparentemente, esas colecciones verán alejarse a Cyclops, Jean Grey y Gambit en el futuro cercano.
Para antes de fin de año vuelve Moon Knight, en una miniserie que puede dar pie a una serie mensual.

OTRAS

Denys Cowan se incorporó a full a la línea de comics de Acclaim/ Valiant. Pronto lanza Hell on Earth, una miniserie protagonizada por Solar y escrita por Christopher Priest y en la que aparecen muchos personajes de dicha editorial. Cowan también dibujará el nº9 de Quantum & Woody, la gran serie de Priest y Mark Bright, cuyos primeros números se recopilan pronto.
Kitchen Sink sigue con problemas de guita, pero están confirmados los lanzamientos del comic-book del Spirit y la recopilación de Cages. Sin embargo, nadie está en condiciones de arriesgar fechas de salida.
Alan Grant y sus amigos John Wagner y Simon Bisley están armando un proyecto multimediático tan extraño como escatológico. Se llama Shit the Dog (El Perro Mierda) y saldrá en comics y otros formatos en los que el simpático perrito demostrará su destreza anal.
John Sable: Freelancer, recordado personaje de Mike Grell, vuelve una vez más, esta vez a la editorial Caliber, que lo cuenta entre sus lanzamientos para Octubre.
Chris Sprouse, notorio dibujante en ascenso, es el nuevo dibujante titular de Supreme, el comic de Awesome que escribe Alan Moore.
Richard Sala, capo del comic alternativo, lanza un álbum llamado Chuckling Whatsit, que recopila sus trabajos para la antología Zero Zero. Son 200 páginas y lo edita Fantagraphics.

AGENDA ARGENTA

SE VIENE FANTABAIRES!

Y, ya era hora viejo. Pero van a ver que vale la pena esperar. La nueva edición de Fantabaires tendrá lugar entre el 6 y el 9 de Noviembre, en el Centro Cultural Borges (Viamonte y San Martín), en pleno centro de Buenos Aires. Al igual que el año pasado, podrán verse stands de editoriales y comiquerías (con bochas de material en oferta), charlas y conferencias a cargo de los historietistas más importantes del país y unos cuantos del exterior, juegos de rol, campeonatos de card games (vayan preparando el macito de Magic) y una programación fílmica increíble, con los grandes hits del año pasado (Fantastic Four, Legend of the Superheroes, los Simpsons, etc.) y muchas novedades de primera (los dibujos animados de Spawn, sin ir más lejos).

En materia de invitados, ya hay algunos nombres confirmados. Vuelve el maestro Alan Grant, esta vez acompañado por el dibujante que lo acompañó muchos años en Detective, Batman, Shadow of the Bat y -hace poquito- en la miniserie de Anarky. Me refiero a un habitué de nuestro Top Ten de Mejor Dibujante, el gran Norm Breyfogle. Y desde la Madre Patria llega un argentino que vive lejos, pero a quien sentimos siempre cerca, nada menos que Horacio Altuna. A estos nombres se irán sumando otros (atenti porque se están barajando un par para el knock-out absoluto) y, por supuesto, la convención se enorgullecerá también de contar con la presencia de muchos capos locales como Solano López, Quique Alcatena, Ariel Olivetti, Carlos Trillo y muchos más.

Lucas Varela

Fantabaires '97 será, una vez más, la fiesta que ningún cebado del comic, el dibujo animado, la ciencia-ficción, el humor gráfico, los juegos de rol, el cine bizarro, el terror y los card games se puede perder. Si viniste el año pasado, ya sabés de qué se trata. Si no viniste (y aún así no cometiste seppuku para aspirar a una muerte digna) no tenés idea de lo que te estás perdiendo.

Esta información se irá ampliando en la página de Internet de Fantabaires (www.Fantabaires.com.ar), donde pronto informaremos qué día y en qué lugares se empiezan a vender los abonos. No te quedes afuera! (A.A.)

EL MARINERO LEVO ANCLAS

Después de una larga ausencia, volvió a la carga el Marinero Turco, uno de los artistas más innovadores y más carismáticos que generara la legendaria Fierro, allá por los '80. El Marinero fundó su propia editorial, reunió una historieta suya y una de Max Cachimba y lanzó el nº1 de una revista llamada... Oxido de Fierro. Ahí me parece que la pifió feo, porque realmente no sé cuántos nostálgicos de Fierro quedamos en pie y comprando historietas. Pero bueno, más allá del nombre, la calidad del producto es buena y el Marinero promete agregarle páginas al nº2 sin aumentar el precio de tapa, que de por sí es bajo, dos pesitos. Ojalá esta iniciativa llegue a buen puerto (Marinero... buen puerto... ¿entienden?) y más autores se lancen a la travesía de mostrar lo suyo. (A.A.)

© El Marinero Turco

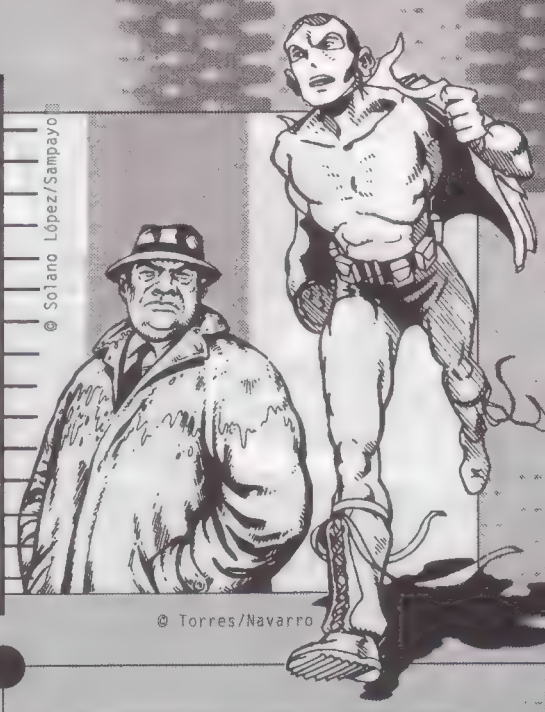
MAS COMICS EN RADIO

La onda de hacer programas de radio sobre comics y afines se sigue expandiendo. Los chicos del Megaultra Fanzine tienen su espacio llamado Historias e Historietas los lunes a las 22 hs., en el 98.9. Martín Colodner y Federico Velasco (fieles seguidores de este pasquín), hacen lo propio los jueves a las 20 hs. en Zona de Culto, un programa que emite La Metro, en el 99.5. Y siempre junto a Alejandro Nagy y Gustavo Olmedo, Andrés Accorsi tiene su espacio en Tiempos Violentos, poco después de la medianoche, pero ahora los días miércoles. ¿Hace falta aclarar que Tiempos Violentos está en la Rock'n Pop? No, verdad? Nos estamos oyendo. (Mr.M.)

CABALLERO AL ROJO VIVO

El Caballero Rojo sigue adelante y ya está a la venta -en los mismos lugares donde compraste la Comiqueando- el nº3, con el regreso del imparable Terror. Y en Octubre llega el nº4, en el que Meneses le narra al Caballero el primer encuentro entre el abuelo y el mítico cana de Buenos Aires, el auténtico Evaristo Meneses, en una historia muy especial, dibujada nada menos que por Francisco Solano López. Pasado y presente juntos en un número inolvidable tanto para los fans del nuevo Caballero como para los veteranos que seguíamos a Evaristo en la Fierro. Una joya, aunque la editemos nosotros.

Y además, si querés conocer a los autores del Caballero Rojo, podés pasar por el Club del Comic de Av.Corrientes 1620 el sábado 13 de Septiembre a partir de las 17 horas, o por Entelequia del Paseo del Sol (Arenales y Coronel Díaz) el sábado 20 a la misma hora. Toni Torres, Mariano Navarro y el maestro Solano López vuelven a presentarse en Octubre, siempre a partir de las 17 horas. Podés verlos el sábado 11 en el Club del Comic o el sábado 18 en Entelequia Paseo del Sol. Traé tus ejemplares de Caballero Rojo para que te las firmen los autores! (A.A.)



GRATA ANIMALADA

Felizmente sigue saliendo el comic-book de Animal Urbano. La editorial Imaginador está editando nuevas aventuras de la creación de Edu Molina y Guillermo Grillo y para el nº2 aumentó la cantidad de páginas. Ahora, como complemento del Animal, aparece El Joven Poncho Negro, una creación del maestro Sanyú (cuyo regreso también se aguardaba desde hace tiempo), donde el exceso de tramitas de computadora opaca en cierta forma la poderosa narrativa que caracteriza a este autor. Fuera de ese detalle, Animal Urbano sigue su ascenso y esperamos que el público lo acompañe. La única cagada es que -inexplicablemente- el comic-book no se consigue en las comiquerías y apenas si se ve en unos pocos kioscos del centro. En fin, por si sirve, el teléfono de la editorial es el 924-0839. Aguante Animal. (A.A.)

QUIERO MI ETERNAUTA!

Esta vez, los amigos del Interior nos sacaron ventaja. Ellos pueden leer las nuevas aventuras del Eternauta en su casita, todos los domingos, con sólo comprar un diario que venga con la revista Nueva. ¿Y los cebados de Capital?. Tranqui, muchachos, que Comiqueando siempre piensa en ustedes. Estos son los lugares donde se pueden conseguir todos los números de la revista Nueva. De nada! (Mr.M.)

•Diario Los Andes
Montevideo 496, piso 10
TE: 375-4538 al 42

•Diario La Gaceta
Maipú 464, piso 6
TE: 392-5906/6646

•Diario La Voz del Interior
Chacabuco 314, piso 3
TE: 331-4312/3231

•Diario La Nueva Provincia
Suipacha 1111, piso 4
TE: 311-8921/7

•Diario La Capital
Viamonte 610, EP
TE: 322-2103/0019

•Diario Río Negro
Chacabuco 314, piso 6
TE: 343-9760/5890

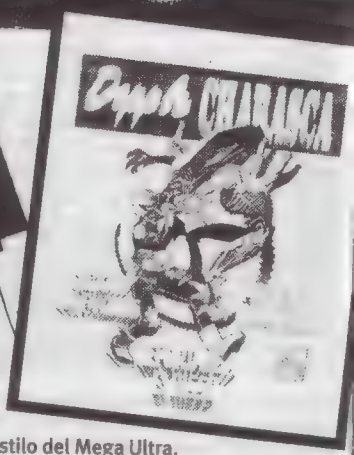
SUPERFANS

En pleno auge de los clubes de fans, hay uno que creo que le va a interesar a más de uno. Se trata del Club de Fans de los Superhéroes, una incipiente institución que organiza reuniones periódicas en el Centro Cultural Marcos Urbano (allí donde se realizara el Historietazo), brinda a sus socios descuentos en comiquerías, sortea comics y edita un boletín de información. Este último tiene muchas cosas para mejorar pero ya va por el nº4, lo cual indica que el esfuerzo que se está haciendo es grande. Para pedir información sobre el club, podés llamar a Jorge y Alejo al 455-8920, a Matías al 982-2782, o mandar un e-mail a gerke@externa.com.ar. (Mr.M.)

FANZINES

LOS MALOS VAN A "COBRAR"

Este nº 2 de El Cobra ha crecido considerablemente en todos sentidos desde su nº 1. Sus autores, Carlos Lacal y Fabián Lavalle, han mejorado la calidad de los guiones y los dibujos en forma muy agradable. La historia cuenta el origen del Cobra, repleta de drama, acción y venganza en un esquema clásico con algunos toques originales. El dibujo evolucionó bastante, aunque las tintas están aún un poco flaidas, producto sin duda de la experiencia temprana que de la falta de talento. Un tapa está muy buena y encima podés llevarte un poster de regalo. Por dos pesos, ¿podés pedirle algo más? (H.B.)



COMIQUEROS EN ROSARIO

Desde hace un tiempo, en Rosario está saliendo Dopple Charasca, un fanzine de información sobre comics, al estilo del Mega Ultra.
César Libardi y Román Vignolo presentan notas bastante variadas (los 10 años del Dark Knight, reportaje a Eduardo Risso, Star Wars, el nuevo Superman, Nekrodamus, Capitán Harlock y Generation X), más algunas historietas, novedades y reseñas de revistas y fanzines. Todavía hay espacio para mejorar (sobre todo en la reproducción de las imágenes) y tiene algunos errores de información (por ahí dicen que la Comiqueando vale ocho pesos), pero la mejora entre los nºs 3 y 4 es mucha y la cosa parece ir decididamente hacia arriba. Fuerza. (A.A.)

OJO CON EL OJO

Desde Rosario nos llegó el nºo de Dolor de Ojo, un excelente libro de comics e ilustraciones al estilo Lápiz Japonés, con una estupenda edición. Los encargados de crear esta joyita son un grupo fantástico y variado entre los que se encuentran Max Cachimba, Mosquil, Edu Molina y una banda de artistas impresionantes. La revista combina poesía, humor, profundidad, agudeza y calidad artística, demostrando que la experimentación y la creatividad nos permiten disfrutar, reir y pensar, sin tener que recurrir a mensajes herméticos y obtusos. Para aquellos que busquen entretenerse, ampliar su espectro de lectura o simplemente apoyar un buen producto nacional, recomendamos conseguir este Dolor de Ojo, escribiendo a Moreno 1349, depto.3, Rosario (2000). (H.B.)

Y TAMBIEN SALIERON

En el Extremo de la Realidad nº7: El fanzine del Club de Fans de X-Files sigue creciendo y trae notas sobre el regreso de Dracula, apariciones hasta apócrifas, anticipos de cine, un informe sobre los personajes míticos de la DC y, por supuesto, bochas de data sobre la serie creada por Chris Carter. Muy buen material.

The Next nº7: Una nueva entrega del mini-comic-book de Gabriel Peralta, donde sigue explorando con fuerza un estilo Image cada vez más logrado.

Undercover nº9: El fanzine del Robot Tasinazzo y Adrián Perucho sigue apareciendo (y gratis) en las comiquerías. Este número trae todo sobre M.A.S.H., la filmografía de Kirk Douglas y datos sobre Blanco y Negro, Webster y Código Rojo. Fundamental para los amantes de las series y el cine de aventura y ficción.

Gil Galad

Vos, ¿qué buscás?

¿Todos los Juegos de Rol y asesoramiento sobre reglamentos y Universos de Fantasías?

¿Todo el material y el asesoramiento sobre el mejor juego de guerra fantástico, y sus ejércitos?

¿Los mejores Cardgames (y alguien que te enseñe a jugar) y Trading Cards ?

¿Todos los comics americanos y europeos a los mejores precios?

En Juegos de Rol:

VAMPIRO - EL SEÑOR DE LOS ANILLOS - STAR WARS - CTHULHU
HOMBRE LOBO - KULT - AD&D - MAGO
EDAD OSCURA - SUPERHÉROES INC.

y todos los juegos, asesorado por Masters.

En Juegos de Guerra, conocé:

WARHAMMER

WARHAMMER FANTASY BATTLE - EPIC 40.000 - MAGIA DE BATALLA
WARHAMMER 40.000
NECROMUNDA - BLOOD BOWL
LISTAS DE EJÉRCITOS - FIGURAS DE PLOMO
PINTURAS - WHITE DWARF
Tardes de batalla todos los Sábados a las 14:30 Hrs.

En Card Games:

El Señor de los anillos - Mythos - X Files - Star Wars
Todos los miércoles, desde las 18 Hrs., cambio de cartas

En Comics:
DC, Marvel, Image, Dark Horse y otras
Los sábados, Comics a precio de tapa

RIVADAVIA 5283 GAL.CARIBE
LOCAL 38 - SUBSUELO
CAPITAL TE-902-3653
LUNES A SÁBADOS DE 10 A 20 HRS.

DONDE NADA VOLVERÁ A SER LO MISMO...

Los rescatadores

por Hernán Ostuni y Fernando García

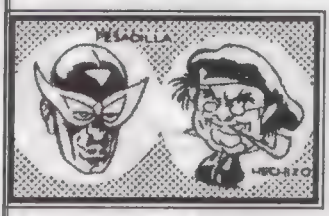
CONTINUANDO NUESTRO RECORRIDO POR LA HISTORIA DE LOS SUPERHEROES ARGENTINOS, HOY DEDICAMOS INTEGRAMENTE ESTA SECCION AL QUE -SIN DUDA- FUE EL MAS GRANDE DE TODOS. EL OSCILOGRAFO INDICA QUE YA SE ACERCA...

SÓNOMAN

...y su poder MÚSICO-MENTAL

En 1953, tras finalizar sus estudios secundarios, Osvaldo W.Viola comienza su aprendizaje de autodidacta del dibujo, tímidamente apoyado en un curso por correspondencia. Un año después ingresa en el campo de la publicidad, donde realiza ilustración y dibujo animado, mientras colabora con revistas de actualidad. Su debut en el ámbito de la historieta, ya como Oswal, se produce en 1958 con la tira Pablo Güeya, publicada en El Correo de la Tarde. En 1959 colabora en la mítica Hora Cero y en 1960 publica en varias revistas de Columba y en Eerie, una antología yanki de historietas de terror.

Fantástica galería de personajes



En 1965, cuando García Ferré lanza la revista Anteojito, Oswal comienza a adaptar famosas obras literarias de sus admirados Charles Dickens (David Copperfield) y Robert Louis Stevenson (La Isla del Tesoro), entre otras. Al cabo de un año, García Ferré le brinda a Oswal la posibilidad de cumplir el sueño de todo dibujante: crear su propia serie.

Una de superhéroes

Si bien Oswal quería realizar historietas de corte humano y social, las exigencias de la editorial eran muy distintas: "Queremos una de superhéroes" fue la consigna impuesta al creador.

Un poco descontento, pero decidido a no perder la oportunidad, Oswal da vida a Sónoman, el Hombre Sonido, cuya primera página aparece en Diciembre de 1966. En un principio, las aventuras siguieron las pautas básicas del superhéroe americano: atuendo vistoso, grandes insignias, cualidades físicas superiores a las de cualquier mortal, ayudantes (su mayordomo Jasper), cuartel secreto (ubicado en el sótano de la estancia La Vieja Casona), algunos gadgets especiales e incluso el Sonotutú, un auto aparecido en 1968 y rápidamente descartado. Incluso su presentación se asemejaba notoriamente a la de Superman: "Tan ágil como un felino! Con la potencia de tres rinocerontes embistiendo... y veloz como el sonido!".

Las aventuras seriadas de Sónoman pronto se transforman en el punto fuerte de la Anteojito y durante 1967 la revista Antifaz alberga varios episodios completos. A esta altura, el trazo de Oswal ya se caracteriza por su vigorosa puesta en página y sus dibujos plenos de movimiento.

Poco a poco, el autor va ampliando los horizontes de la serie y vuelca la saga hacia aventuras de corte social, donde lo cotidiano se rige como eje de la historieta. Sónoman se vuelve más humano, equilibrando sus poderes con humildad y sencillez y con estos cambios en el héroe, cobran mayor relieve los personajes secundarios: Jasper; Primero Planas, editor del diario Bombazo Matutino; la periodista Pólvora Lin; Tanque, el boxeador; el ídolo del rock, Chingololo; el Profesor Zork y el propio Sónoman se funden en un héroe grupal que protagoniza las aventuras.

Mediante estas innovaciones, Sónoman deja de ser "una de superhéroes" y se transforma en una obra de autor personalísima, donde se aglutinan diversos géneros (el policial, la ciencia ficción y la comedia conviven con la adaptación libre de Canción de Navidad, de Dickens, en 1970), bajo la máscara de un superhéroe. Y si bien las similitudes con The Spirit son amplias, cabe aclarar que Oswal toma contacto con Will Eisner y su obra recién en 1969, cuando su estilo ya estaba totalmente desarrollado y afianzado.

Todas las ilustraciones son © Oswal

¿Quien es Sonoman?

En un sistema planetario aún no descubierto por el hombre, se encuentran los planetas Urko y Sono. Urko está habitado por los Ukas, tribu salvaje que domina naturalmente el espectro sonoro. Por causas desconocidas, los Ukas fueron transformados en energía sónica y transmitidos a la Tierra, más exactamente a la selva amazónica, donde recuperaron su aspecto físico.

Los habitantes de Sono contactaron al Profesor Zork, científico terrestre desacreditado por la opinión pública al dar a conocer su experiencia. Junto con Leon Hamilton, Zork viaja hasta el Amazonas para construir el Intercomunicador Galáctico que los unirá con los Sonos.

Al conectar el último circuito del intercomunicador, León es transportado a Sono, donde le es entregado un uniforme y el poder Músico-Mental. Al volver a la Tierra transformado en Sónoman, León se dedica a combatir el mal, enfrentando a los Ukas y a peligrosos criminales como Espectro, el Hombre Museo (capaz de viajar por el tiempo), Pesadilla, la Condesa Dómina, Hechizo, Fafhuf, Humok, Splash y Mesié Rob-Bots, entre otros.

Sónoman es capaz de desmaterializar su organismo y transformarlo en sonido puro (con capacidad para ver, oir y hablar). En este estado, puede viajar por el espacio como un silbido, atravesar cuerpos sólidos y traspasar masas líquidas o gaseosas. Sónoman puede emitir todo tipo de sonido, incluyendo ondas destructoras y música que hipnotiza a quien la escucha. También puede reducir su tamaño y concentrar su fuerza en niveles atómicos y hasta viajar por el tiempo. La hebilla de su cinturón puede producir alucinaciones músico-mentales. Finalmente, en 1974, en la época en que las historias se vuelven autoconclusivas, Sónoman sufre una alteración molecular que le permite absorber balas y estirar su cuerpo.

La aventura mensual

En Noviembre de 1975, Sónoman se convirtió en el protagonista de su propia revista mensual. Ediciones de la Urraca remontó para esta publicación las planchas de la revista Anteojito, adaptándolas a un formato cercano al comic-book. Además, Oswal produjo material nuevo, como las secciones El Maravilloso Poder Músico-Mental, Humorietas y Agenda del Peligro (cuentos narrados por el propio Sónoman). Lamentablemente, la revista se canceló tras su segundo número, en Diciembre de 1975.

Tras unos años de letargo, Sónoman reaparece en 1979 en La Hojita, suplemento del efímero diario La Hoja, que se publicaba dos veces por semana. El héroe de Oswal compartió cartel con El Mago Fafá, varias creaciones de Saborido y Morhain y muchas tiras cómicas extranjeras. Antes del final de 1980, La Hoja y La Hojita cerraron sus puertas.

El nuevo Sonoman

El Hombre Sonido vuelve una vez más a la historieta en las páginas del quincenario Humi, de nuevo en La Urraca, en los números 11, 12 y 13, de Febrero y Marzo de 1983.

En estas historias unitarias de cuatro páginas, Oswal modificó sustancialmente a su personaje. El traje cambió casi por completo y el origen se alteró más aún: Este nuevo Hombre Sonido es un habitante del futuro, que viaja a nuestra época convocado por la inaudible música ultrasónica proviniente de la quena tocada por el coya Atahualpa, amigo de Chingololo e integrante de su banda. El coya reemplaza al músico de rock en su rol de mejor amigo de Sónoman, quien agregaba a sus ya muchas facultades sobrehumanas el poder calorífico de los ultrasonidos.

Regreso a las fuentes

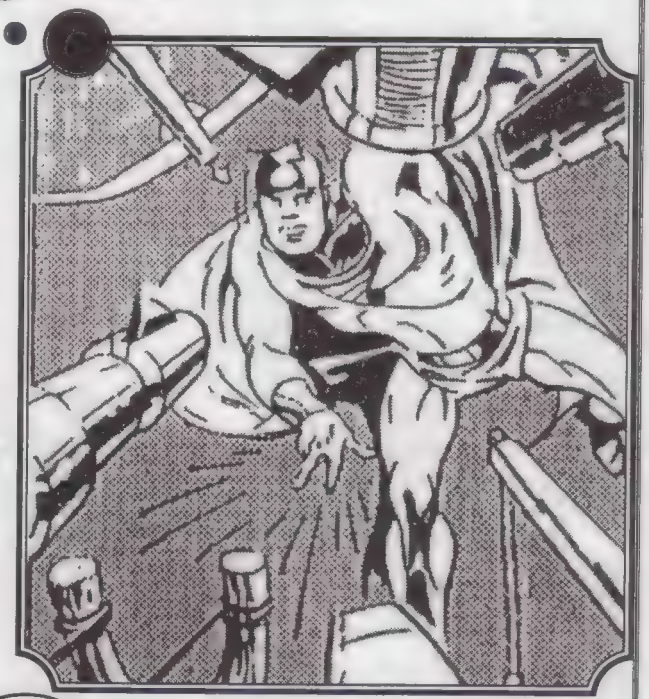
En Diciembre de 1983, Oswal retoma las aventuras del Hombre Sonido en Anteojito. En esta página semanal a todo color, Sónoman vuelve a ser el personaje de la década del '60, recuperando sus poderes, su uniforme y su historia originales. Simultáneamente, desaparece Atahualpa y reaparecen el Profesor Zork, Jasper y la estancia La Vieja Casona. La única historia que se realizó relató el origen de Sónoman, reproduciendo viñetas originales junto con cuadros nuevos, realizados especialmente para la ocasión.

A mediados de 1986, Sónoman pasa a formar parte del elenco de Teatro de Papel, página en blanco y negro que se publicaba en El Parachicos, suplemento infantl del semanario Esquiú Color. Estas nuevas andanzas del Sónoman clásico desaparecieron, junto con la tira, al poco tiempo.

Lo más llamativo de esta etapa de las aventuras de Sónoman es la composición gráfica de la página. Oswal trabaja la configuración global de las cuatro tiras que conforman la página como una unidad narrativa. Este hecho limita considerablemente la puesta en escena, encerrándola y encasillándola. En cambio, si estudiamos cada tira por separado, podemos apreciar la innovación que el autor realiza con el formato y el total aprovechamiento del mismo.

Para terminar

Sónoman fue una historieta sumamente fiel a las bases del género superheroico pero, a diferencia del resto de los superhéroes creados en el país, supo traspasar acertadamente las características norteamericanas a equivalentes locales. Por esta razón, Sónoman es, sin lugar a dudas, LA historieta superheroica argentina y merece, urgentemente, una reedición ordenada y cuidada de todas sus aventuras. Lo pide el público que creció siguiendo sus hazañas en Anteojito y tiene, como ninguna otra tira local, el potencial para sorprender al más exigente comiquero de hoy.



Grendel

Nombre Real: Hunter Rose **Creador: Matt Wagner**
Primera Aparición: Comico Primer nº1 (1985)

HISTORIA: A fines del Siglo XX, sin mutaciones atómicas ni accidentes que confieren super-poderes ni ninguna de las habituales razones que habitualmente transforman a una persona en alguien especial, nació un genio llamado Eddie. A los 4 años, el niño ya había memorizado la guía telefónica de su pueblo; a los seis citaba a Shakespeare; a los once escribía novelas. Pero esto no le alcanzó.

A los 14, Eddie pierde intencionalmente la final olímpica de florete, por lo fácil que le había sido llegar a ese punto. Fascinada por el joven iconoclasta, la madura entrenadora del equipo inglés de florete, Jocasta Rose, entra en la vida del futuro Grendel como amante y guía. La intensa relación fue cortada a los trece meses por una enfermedad terminal que afectó a Jocasta.

La tremenda voluntad del joven, mezclada con la tristeza y el furor que le provocara la muerte de su amante, mató a Eddie y creó a Hunter Rose. Así, todo aquello que Eddie quisiera lograr era factible, pero el hueco en su alma dejado por su amor muerto sólo podía ser llenado por furia: podía lograr todo menos lo que quería. Una contradicción irresoluble para una personalidad cuya avidez era sólo superada por su soledad. Así, el asesinato era sólo un paso más en el ascenso hacia el abismo de Hunter Rose, el paso constitutivo hacia la identidad de Grendel, el monstruo mitológico enemigo de Beowulf. Y una vez ejecutado el primer asesinato, el establecimiento de un imperio criminal era el inevitable paso siguiente y el peligrosísimo Grendel reina indiscutiblemente en el bajo mundo durante varios años, con absoluta impunidad. Pero, ¿dónde estaba el desafío?

Tres personas se lo darían: Primero la hija de una víctima, Stacy Palumbo, luego adoptada legalmente por Hunter Rose; segundo Argent, el lobo, un indio víctima de un hechizo maligno, aliado de la Policía; y finalmente el tercer eje de la historia de Hunter Rose como Grendel es nada más y nada menos que Batman. El enfrentamiento entre Grendel y el murciélago es una sinfonía donde la fina criminalidad de Hunter Rose encuentra por primera vez a la duda como concepto. Una coreografía no exenta de víctimas inocentes y sin ganadores.

El segundo gran enfrentamiento es entre Argent y Grendel, pero provocado por la pequeña Stacy. Tras descubrir el papel de su tutor en la muerte de su padre y considerar que el Lobo (que también era su amigo) la había traicionado, Stacy se constituye en el trágico punto de encuentro de los extremos. El triángulo explota cuando Stacy logra enfrentar a Grendel y a Argent en la batalla final que le cuesta la vida a Hunter Rose y deja al Lobo paralítico.

Pero la muerte no traería el fin de las aventuras de Rose. Tras descansar durante un largo e indeterminado tiempo entre los trofeos de la baticueva, y luego de peregrinar por monasterios, la calavera de Hunter Rose es destruída en un futuro donde el concepto de Grendel es el eje cultural de la raza humana. Irónicamente, el máximo logro del brillante Hunter Rose fue posterior a su muerte. (Dr.Sax)

EXTRA-DATA

Tras su presentación en Comico Primer, Grendel pasó a ocupar los back-ups de Mage, otra serie de Wagner. Más tarde obtuvo su propia revista, siempre en la editorial Comico, que duró 40 numeros de los cuales Hunter Rose protagoniza apenas un puñado. Tras el cierre de esta editorial, en 1992 Matt Wagner se [illegible] que retomó [illegible] Grendel. Wa [illegible]

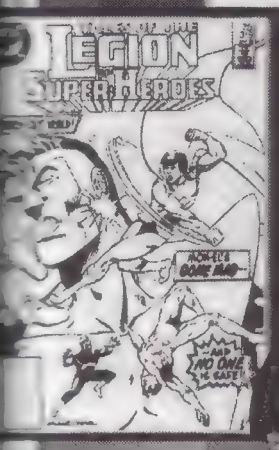
Luthor, el Parásito, Brainiac, muchos villanos se han dado el lujo de exclamar: "YO MATE A SUPERMAN!", pero él siempre vuelve. En San Diego, me encontré con

DAN JURGENS:

POR DIEGO ACCORSI

EL HOMBRE QUE MATO A SUPERMAN

Con este completo artista charlé de su pasado, su presente y su futuro, desde la ignominia hasta la Muerte de Superman, Marvel vs.DC, los Titanes, el cambio de poderes de Supi y su nuevo "chiche": Tangent. Ahí vamos, mientras Jurgens firma revistas en el stand de DC...



• Empezaste con primitivo, violento y dinámico material.

- Nací en Minnesota, en 1959, tengo 38 recién cumplidos.

• [illegible]

- Sí, cuando era chico, veía programas de TV de Batman me fijaba [illegible] por los cambios y nunca los salté desde esa entonces.

• [illegible] que [illegible] [illegible] [illegible]

Creo que [illegible] que supe fue que quería ser dibujante de algo, y de ahí me di cuenta que [illegible] de cómics era la mejor manera de [illegible]

• [illegible]

- Me acuerdo haber estado [illegible] en el [illegible] de DC llamado Weird, estaba [illegible] en mi ciudad. Le mostré mis páginas y dos meses después también dibujaba la serie.

• ¿De ahí pasaste a [illegible]?

- En Weird no hice nada [illegible] para Batman, hice la Legión de Superhéroes para ese entonces, y después recibí mi propio título llamado Sun Devils. Ahí empecé a escribir guiones, después hice Flash Gordon, creo y dibujé una serie llamada Booster Gold, también hice Green Arrow, dibujé y escribí Justice League por un tiempo, y además empecé con Superman, hace como diez años.

• Trabajaste muy poco fuera del Universo DC, no?

- Sí... Estuve un tiempo en Valiant Comics, que ahora es Acclaim, haciendo Solar Man of the Atom, en Marvel estuve un tiempo con el nuevo Spider-Man, los primeros números de Sensational Spider-Man...

• Hiciste muy pocos números

- Diez números de Spider-Man, creo...

• Pero te sentís más cómodo trabajando para DC.

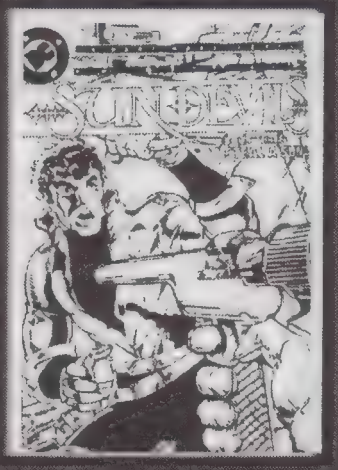
- Sí, mucho más, sí. Probablemente llevo hechas fácil 6.000 páginas durante mi carrera, y el 95% las hice para DC.

• ¿Cómo manejás el tema de escribir y dibujar cada cómic?

- Puede sonar raro, pero como yo lo veo, hacer un comic-book no es como A) escribir y después B) dibujar cada situación. Para mí es simplemente hacer la estructura. No veo los trabajos como dos cosas separadas. Para mí, lo que es interesante es el proceso completo de la creación de una obra.

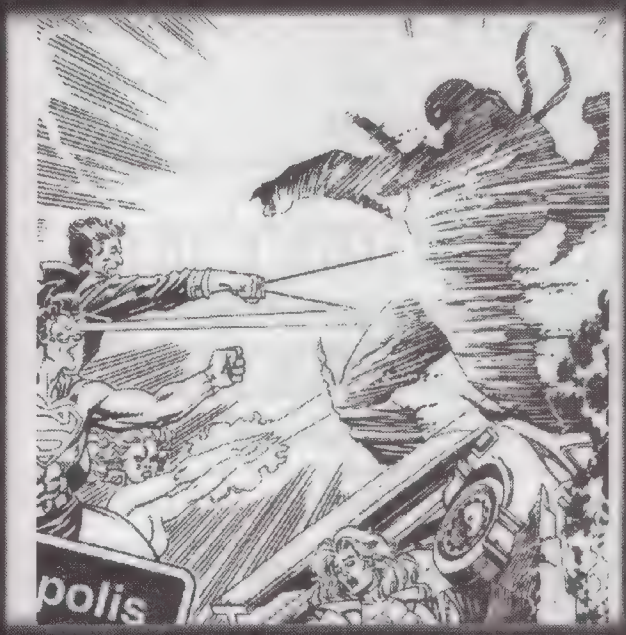
• Vos [illegible]ás más cómodo cuando podés escribir el título que dibujás.

- Sí, generalmente sí, pero cuando me interesa [illegible] que escribe el guionista también. Hace poco dibujé algo que escribió Alan Moore, y puedo decir "trabajé con Alan Moore". Creo que yo siempre estoy interesado en hacer trabajos, de vez en cuando, con otros guionistas, para ver exactamente de dónde vienen, y meterme un poco en sus cabezas. Yo siempre quise hacer algo con Chris Claremont, hacer un proyecto juntos, eso siempre es algo bueno.



• ¿Con qué dibujantes te gustaría trabajar?

- Oh, Dios. Hay muchísimos dibujantes con los que quisiera trabajar. La lista es infinita. Hay dibujantes



clásicos con los que a todos nos gustaría trabajar, como Will Eisner, Neal Adams... Hay muchos artistas por ahí ahora con los que me gustaría trabajar en algún momento. La lista es muy larga.

• ¿Cuándo creés que te hiciste famoso?, ¿Con la Muerte de Superman?

- Creo que ese es un punto, sí, creo que llegás al punto cuando escribís Superman por un tiempo. Pero probablemente la Muerte de Superman fue lo que realmente me hizo famoso.

• ¿Estás conforme con el resultado final de La Muerte de Superman y El Reinado de los Supermans?

-Si, mucho. Mucho.

• Se decía que los ejecutivos de la DC los obligaron a acortarla y hacer volver al Superman verdadero antes de lo ustedes querían.

- No, no es verdad. Originalmente, cuando matamos a Superman, lo único cierto es que no teníamos ni idea de cómo, cuándo, qué ni dónde íbamos a regresar a Superman, nada de eso, no lo sabíamos. Nadie lo sabía. No estaba decidido. Cuando matamos a Superman, no sabíamos cómo iba a volver, cuándo iba a volver, ni si iba a volver. Se lo decíamos a la gente y no nos creían, pero esa era la verdad. Nosotros honestamente, no lo sabíamos. Y cuando se convirtió en una noticia tan importante, tuvimos una reunión de extrema emergencia para resolver "¿Qué carajo vamos a hacer ahora? Todo el mundo nos está mirando", hasta la gente de la Warner empezaba a prestarnos atención, pero nunca nos pidieron que cortáramos la historia.

• ¿La gente está más enojada por los nuevos poderes o por la Muerte?

- Por la Muerte, seguro. Estaban muy, muy enojados por la Muerte. Hay mucha gente a la que no le gustan los nuevos poderes, pero hay mucha que sí. Si venís a nuestra oficina y ves el correo, lo más sorprendente es que a los lectores más jóvenes les encanta. Para ellos es algo nuevo en Superman, algo que no vieron antes, algo que los puede enganchar...

• Pero todos saben que va a volver a su traje original.

- Bueno, todo el mundo supone un montón de cosas, pero nosotros no lo hemos dicho todavía. Te digo esto: Créannos. Vamos a hacer nuestro trabajo y va a ser bueno cuando esté terminado. Esta vez tenemos toda la historia en la cabeza, sabemos exactamente lo que vamos a hacer y todo eso. De nuevo, creo que cuando se descubra el final, van a ver que valió la pena.

• ¿Creés que la Boda de Superman era necesaria o fue un robo para engancharlo con la serie de TV?

- Ah... La Boda de Superman... Yo ya estaba trabajando en eso hace varios años cuando se comprometieron, sabía que se iban a casar, pero en ese momento pensé "eso es algo que va a pasar en 20 años". Estoy un poco molesto con ellos estando casados.

• Planes futuros para Superman.

- Sólo puedo decir que el año que viene se cumplen sesenta años de la creación de Superman y tenemos lo que yo creo un plan bárbaro para él, que tendrá muchas sorpresas muy grossas para el Hombre de Acero y vamos a resolver el tema por el que la gente se está quejando ahora también.

• ¿Te gustó hacer Zero Hour o lo hiciste porque D te lo pidió?

- **De Zero Hour no me gustó lo que terminó siendo, que no era exactamente como yo lo había planeado, porque cualquier proyecto como ese, es mucho más un proyecto de compromiso. Al mismo tiempo, se separó lo que yo había planeado con lo que terminó siendo.**

•¿Y DC versus Marvel?

- **No me gustó... Dejame aclarar eso. La historia no fue todo lo fuerte que podría haber sido.**

• Era la ocasión perfecta para hacer una maxi-serie larga y lo metieron todo en cuatro partes. Les salió muy mal.

- **Hubiera sido mucho mejor si hubiésemos tenido más páginas, eso es verdad. Desafortunadamente, eso era totalmente imposible de llevar a la práctica y probablemente seamos culpables de querer meter mucho en muy poco espacio; pero, de nuevo, cuando te dan TODO el Universo DC y TODO el Universo Marvel, no sabés qué sacar, entonces...**

-Ahora hacés Teen Titans, ¿por qué? y ¿qué querés hacer después?

- **Hago los Titanes porque nunca tuve un título como este antes, el equipo de jóvenes, excepto un tiempo en Legión, pero eso era en el futuro. Para mí, es una forma de escribir guiones diferentes, me divierto mucho haciéndola y no tengo ningún plan de qué voy a hacer después de esto, porque no hay después de esto. Ya tengo suficiente y quiero seguir haciéndola por un tiempo largo.**

• ¿Qué es esto de Tangent?, ¿es idea tuya?

- **Si. Tangent Comics es una serie de 9 revistas que saca DC en Octubre, en el que tomamos nombres conocidos de DC y los usamos en un mundo completamente diferente. Tenemos nuevos conceptos, nuevos personajes, material muy bueno y diferente.**

• Pero puede llegar a convertirse en una Tierra 2!

- **Si, eso espero! Si todo marcha muy bien, sí, veo a esto como la nueva Tierra 2 de DC, algo que exista permanentemente.**

• ¿Vos funcionás como un supervisor de toda la línea Tangent?

- **Si, el modo en el que estamos trabajando es que como es una idea mía en primer lugar, la gente de DC después, soy como un consultor del proyecto completo. Escribí la Biblia para el proyecto, charlo**

con todos los otros tipos, hay un coordinador dentro de la oficina, que coordina todo, pero creo que siempre se usa lo que está en mi cabeza para los temas de fondo y me encargo de que todo concuerde y salga bien.

• Para terminar, ¿qué opinás de Nicolas Cage como Superman para la nueva película?

- **Mirá, te lo pongo así: Yo dibujé la cara de Superman, no sé, unas 10.000 veces, ¿15.000 veces?, ¿y sabés qué? No hay nada de Nicolas Cage en Superman para mí, nada. No lo veo para nada. A Sandra Bullock de Lois Lane la puedo tragar, no sería mi elección, pero puedo soportarlo. Yo prefiero a Dana Delany, la que hace la voz en el dibujo animado. No creo que Sandra Bullock pueda actuar muy bien ese papel, pero ¿Nicolas Cage? Déjense de joder!**

• Bueno, Dan, mil gracias.

- **Chau, gracias a vos, saludos a los fans de Superman de Argentina.**

HERENCIA COMICS

- COMICS NACIONALES -
- COMICS ESPAÑOLES -
- REMERAS -
- MUÑECOS -
- MAQUETAS -
- CARDS -

- MINIATURAS PARA ROL -
- JUEGOS DE ROL -
- JUEGOS DE CARTAS -
- WARGAMES -
- SALA DE JUEGO -
- Y MUCHO MAS -

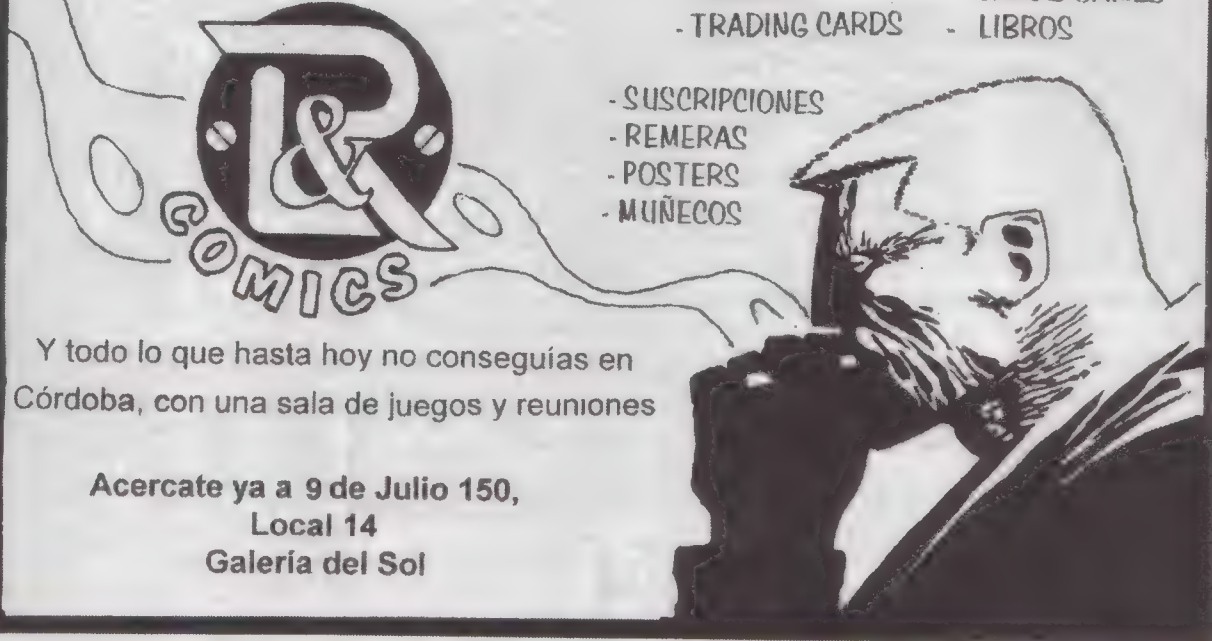
JOSE HERNANDEZ 2917. VILLA BALLESTER.

Si estas en CORDOBA
no busques más y visitá
la 1er COMIQUERIA

- COMICS FORUM (MARVEL EN ESPAÑOL)
- COMICS ZINCO (DC EN ESPAÑOL)
- COMICS AMERICANOS
- JUEGOS DE ROL , TSR , JOC

- PEDIDOS
- TRADING CARDS
- CARDS GAMES
- LIBROS

- SUSCRIPCIONES
- REMERAS
- POSTERS
- MUÑECOS



Y todo lo que hasta hoy no conseguías en Córdoba, con una sala de juegos y reuniones

Acercate ya a 9 de Julio 150,
Local 14
Galería del Sol

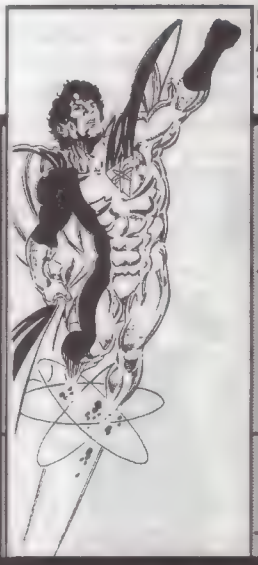
SE ESCAPA POR LA TANGENTE

por Dr. MülE

En un rapto de inspiración divina, a Dan "Yo maté a Supermán, yo resucité a Superman, yo casé a Superman, yo le cambié los poderes a Superman, yo voy a volver a Superman a lo mismo de siempre" Jurgens, se le ocurrió crear un universo paralelo. Oia. Qué novedoso. Como si hiciese falta, la gente de DC le dijo que sí. Este universo tangencial retoma viejos nombres en desuso en el universo DC y los reformula en nuevos personajes. Así, DC puede sacar nuevos números 1 de los Metal Men, los Sea Devils y los Secret Six, productos que tal cual están ahora, no tienen la menor chapa y jamás podrían aspirar a un título propio.

Recorrida de rigor por los títulos de Tangent.

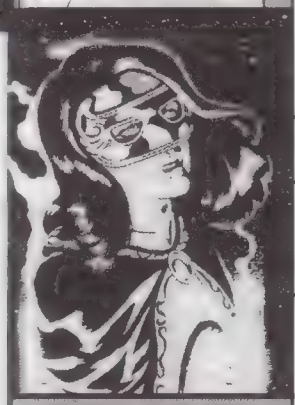
Advertencia: cualquier nombre que les suene, NO tiene que ver con el personaje del universo DC real. Ahora sí...



ATOM -guión y dibujos de Dan Jurgens, tintas de Paul Ryan: Es una especie de Captain Atom, hijo de un Atom asesinado por los Fatal Five (Deathstroke, Ice, Kid Psycho, Shadow Thief y Count Viper). Su poder es el de incrementar su densidad molecular y volar (qué original!) y su look es muy parecido al de Superman.

DOOM PATROL -guión de Dan Jurgens, dibujos de Sean Chen y tintas de Kevin Conrad: En el futuro se destruye la Tierra y sólo se salvan cuatro personas con poderes. La Doctora Dey, Rampage, Star Sapphire y un jovencito que es el narrador. Llegan al presente y van a tratan de modificar un futuro condenado.

FLASH -guión de Todd DeZago, dibujos de Gary Frank y tintas de Cam Smith: Ella es Lia Nelson, una adolescente hecha de luz, con muchísimos poderes, famosa y querida. Una boludez, bah.



GREEN LANTERN -guión de James Robinson, dibujos de J.H. Williams III y tintas de Mick Gray: Ella lleva un farol verde (como su nombre lo indica) y se va a encontrar con un resucitado Captain Comet, que murió en 1968, en la guerra contra los rusos, en Checoslovaquia, tratando de frenar un arma química, el Red Tornado. (Pinta ser el mejor título).

JOKER -guión de Karl Kesel, dibujos de Matt Haley y tintas de Tom Simmons: De nuevo es una ella, con truquitos y carcajadas, medio boludo, no?. Toma gaseosa marca Impulse.

METAL MEN -guión de Ron Marz, dibujos de Mike McKone y tintas de Mark McKenna: Fueron un grupo de seis combatientes muy pesados, Marcus Moore, Lobo, Black Lightning, Hawkman, Gravedigger y Sam Schwartz, el ahora presidente de los States, muy involucrados en la guerra en Checoslovaquia.

NIGHTWING -guión de John Ostrander y arte de Jan Duursema: Esta es una organización secreta, que tiene metahumanos adentro y gente grosa como Gravedigger (de los Metal Men). Los agentes-soldados son los Firestormtroopers, y aparece Nikki Fauré, quien al oir la palabra Shazam se transforma en Wildcat. (¿No es el mismo truquito que en los Amalgams?)

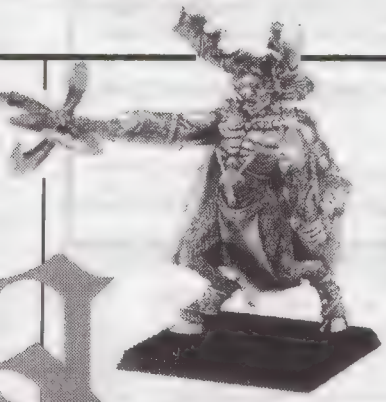
SEA DEVILS -guión de Kurt Busiek, dibujos de Vince Giarrano y tintas de Tom Palmer: Son un grupo de horribles criaturas sub-marinas, que viven en la ciudad sumergida de Mera y son odiados por los de la superficie.

SECRET SIX -guión de Chuck Dixon, dibujos de Tom Grummett y tintas de Lary Stucker: Contra el maléfico Doctor Aquadus, alias Aquaman, se une una especie de Justice League, integrada por Atom, Flash, Joker, una minita enmascarada que podría ser de los Sea Devils, una especie de Metal Man, que me lleva a pensar que esos mercenarios van a sufrir transformaciones a la Will Magnus, y un chaboncito con capuchita que debe ser de Nightwing. Qué liiiiindo.

Consecuencias nefastas de un universo en la tangente: en cualquier momento, en cuanto necesiten celebrar algo, o se queden sin ideas, empiezan los crossovers entre un universo y otro. O lo que es peor, crean nuevos universos paralelos, con nuevos e innovadores personajes. Todo esto conlleva a repetir los errores que corroyeron las bases del Universo DC desde la creación del concepto de Tierra II en los ´60, hasta Crisis (y un poquito más también).

Afortunadamente, hay dos puntos a favor: 1) son solamente UN número por título y 2) DC se puso las pilas y juntó equipos creativos muy grossos. Por supuesto, esto trae aparejado dos puntos en contra: 1) El título que tenga éxito va a seguir y 2) cuando pase a mensual, meterán a cualquier verdulero barato que arruinará la calidad artística del producto original.

Con esta nota no quiero decir que las historias en sí, de antemano, sean malas. Eso habrá que verlo cuando aparezcan por estos pagos. Y aunque las considero una avechucheada poco original e innecesaria, no estoy en contra de las historias, estoy en contra del proyecto en sí, como evento comercial, riesgoso para la continuidad lógica del Universo DC. Si pueden hacer buenas historias y juntar equipos creativos interesantes, ¿por qué no hacen más cosas copadas dentro del Universo DC? He dicho.



¡Saludillos, amigos cebichitos! En el último número de la revista los introduje al mundo de los wargames, y les prometí que les hablaría concretamente de uno de ellos. Es por eso que hoy nos ocupamos del WG más difundido, con miles de adeptos alrededor del mundo. Estoy hablando del Dungeons & Dragons de la guerra, del Magic: The Gathering de la estrategia y la táctica. Por supuesto, estoy hablando del

WARHAMMER

Guerra en las tierras de Tolkien.

Como la mayoría de los juegos de los que nos hemos venido ocupando en esta sección, la deuda que tienen los creadores del reglamento del Warhammer con J.R.R. Tolkien es impagable. En efecto, el juego es, en su nivel más básico, una adaptación de un reglamento cuasi-típico de wargame a la Tierra Media creada por este escritor. Así es que nos encontramos con todas las razas básicas de Tolkien: elfos, enanos, orcos, goblins, ents, dragones y hobbits, a las que se agregan otras también típicas de los mundos de fantasía como minotauros, no-muertos, grifones, unicornios, centauros y un largo (larguísimo) etcétera.

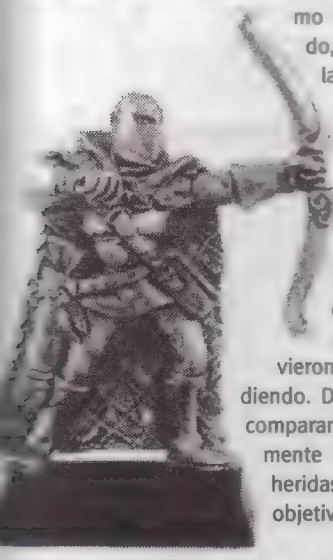
Sin embargo, el Warhammer tiene una adición muy interesante: el concepto del Caos. El mundo de este juego es una especie de deformación de la Tierra verdadera, centrada sobre Europa; esta es la parte civilizada del mundo, habitada por humanos, enanos y demás razas que podríamos llamar "buenas". Pero al borde de este iluminado mundo se encuentra el Caos, una fuerza destructiva que amenaza constantemente a los reinos con los que limita. Esta fuerza tiene sus propios dioses, sus paladines y sus criaturas extrañas, cada una con poderes únicos y a cuál más horrorosos. El gran marco de los combates en Warhammer suele ser esta lucha incesante entre el Orden y el Caos. Veamos entonces cómo se resuelve ese enfrentamiento.

A la Batalla.

Cada miniatura de Warhammer está descrita por una serie de números que permiten la interacción del combate, llamadas atributos. Estas son: Movimiento (M): Indica, en centímetros, cuánto se desplaza la criatura en un turno. Habilidad de armas (HA) y de proyectiles (HP): Señalan cuán buena es combatiendo la miniatura. Cuanto más altas, mejor se desempeñarán en una lucha Fuerza (F), Resistencia (R) y Heridas (H): miden, respectivamente, la fortaleza física, la capacidad de resistir daño y la cantidad de puntos de daño que puede aguantar la criatura antes de ser retirada del juego. Iniciativa (I): Muy importante, porque determina quién pega primero. Y ya se sabe que, el que lo hace, pega dos veces... Ataques (A): la cantidad de veces por turno que golpea la criaturita e' Dios. Liderazgo (L): Otro número crucial, ya que define si la miniatura tiene una moral alta o baja. Esto es fundamental ya que, si fallan una tirada de liderazgo, las criaturas pueden llegar a hacer cosas muy divertidas (para el contricante), como salir rajando para cualquier lado. Todos estos datos están reunidos en los "perfiles de atributos". Cada raza, monstruo o personaje especial posee uno. El combate es difícil de explicar en pocas líneas, así que resumiremos lo más básico. Los turnos se dividen en cuatro fases: movimiento, proyectiles, cuerpo a cuerpo y magia. Como consigné antes, las miniaturas se desplazan tantos centímetros como su M indique. En la fase de movimiento, las unidades pueden elegir entre distintas opciones: cargar (lo

por Lisandro Berenguer Grassi

que los pondría en combate cuerpo a cuerpo con una unidad enemiga), moverse hasta su máximo permitido, o realizar maniobras como pivotar, girar o cambiar deformación. Además, la tasa de movimiento se puede ver reducida por obstáculos en el terreno. Luego de que todas las miniaturas de todos los jugadores movieron se entra en la fase de proyectiles. Para saber si una criatura acierta o no su tiro, se utiliza una tabla en donde hay que fijarse la HP de la unidad atacante. Esta tabla devuelve el número que hay que obtener con un dado de seis caras para impactar. Si la tirada impactó, se compara la fuerza del atacante con la resistencia del objetivo en otra tabla, que de nuevo nos dice qué número hay que obtener para causar daño lanzando un dado. Esto se ve complicado, pero en la práctica no lo es tanto, créanme. Igual hay que admitir que tener diez o veinte dados de seis caras es muy útil, porque no es extraño que haya que tirar esa cantidad. El combate cuerpo a cuerpo, la fase siguiente, es un poco más fácil: sólo hay que comparar la HA de cada uno de los contendientes en otra tabla más (breve disgresión: como estarán presintiendo, si sos alérgico a las tablitas y afines, más vale que te mantengas lejos de este juego) para obtener, todos a coro, "el número que hay que sacar tirando un dado de seis caras para impactar". Ah, vieron, ya están aprendiendo. Después sólo queda comparar la F y la R nuevamente para ver cuántas heridas se le causan al objetivo..



cebamiento infinito cebamiento infinito

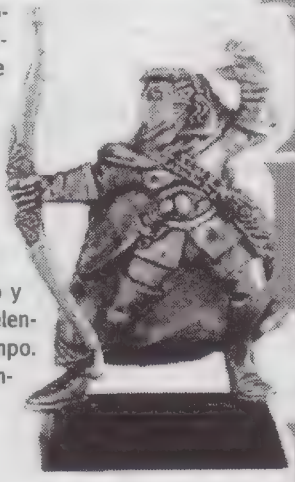
Guerra en las tierras de David Copperfield

Falta la última y potencialmente más destructiva fase: la magia. Lo cierto es que el sistema de hechicería de Warhammer es tan complejo que necesita una caja aparte (llamada "Magia de Batalla") para ser explicado en toda su extensión. Pero básicamente la magia en este juego puede dividirse en dos clases: la de objetos y la de pergaminos. Los pergaminos se usan una vez y no se pueden utilizar más, mientras que la de objetos (que pueden ser desde armas hasta carruajes) por lo general es infinita o con un número de cargas. De nuevo, en la caja de magia se explican cientos de objetos y pergaminos mágicos, cada uno con sus cualidades únicas. Sólo resta consignar aquí que los hechiceros agregan una dimensión fascinante, divertida y peligrosa (para el oponente) al juego..

Finis est...

Ultimo dato importante: los puntajes. Para poder establecer una comparación entre las distintas unidades y permitir que cada participante pueda armar ejércitos comparables, Warhammer mide en puntos el valor de cada miniatura y objeto mágico. Así, por ejemplo, un humano tiene un valor de 5 puntos contra los 8 que cuesta un elfo, que es un poco mejor en combate. Este sistema es excelente porque los jugadores pueden ponerse de acuerdo en un puntaje para armar su ejército (mil puntos es un número estándar) y después hacerlo como se les cante dentro de ese límite. Esto, además, es lo que hace posible que pueda haber campeonatos de Warhammer, con distintas categorías según el puntaje de los ejércitos involucrados.

Bueno. Esto de comentar juegos complejos en dos páginas es un poco frustrante, porque siempre quedan miles de datos afuera, y lo poco que puedo poner muchas veces no se entiende del todo, pero qué le vamos a hacer. Me conformo con haberles presentado uno de los juegos más divertidos para la gente que es afín a medir su capacidad táctica contra la de sus amigos. Espero que alguno se haya enganchado y se decida a probar otra excelente manera de perder el tiempo. Y atenti, che, que el Warhammer es un viaje de ida. Palabra de cebiche.



DOCTOR LIGHT

Nombre Real: Arthur Smith. **Creador: Gardner Fox.**
Primera Aparición: Justice League of America nº12 (1962).

HISTORIA: En los laboratorios de Desarrollo de Tecnología Lumínica de STAR Labs, dos jóvenes científicos logran progresos insospechados en materia de energía lumínica. Arthur y su compañero Jacob Finlay descubren cómo solidificar la luz y utilizarla para hacer campos de fuerza, teleportarse, etcétera. El sueño de Jacob era convertirse en un superhéroe para unirse a la Liga de la Justicia y levantarse a Canario Negro, pero la realidad de Arthur era mucho más terrible: él robaba secretos de STAR Labs para un misterioso Mister B, quien le pagaba modestas cifras de dinero a la vez que lo amenazaba con matarlo si dejaba de hacerlo.

Una de esas noches en que Arthur se metía a robar data, un superhéroe llamado Doctor Light lo detuvo, pero al reconocerlo, lo dejó escapar. Arthur se dió cuenta de que era Jacob y pensó que Finlay quería extorsionarlo por sus delitos. Ese día, en el laboratorio, Jacob estaba tratando de arreglar los desperfectos en los equipos causados por la pelea entre Arthur y Dr.Light, pero en cuanto Arthur se acercó a la consola, una descarga eléctrica liquidó a Jacob "Dr. Light" Finlay, el superhéroe. Esa noche aparece frente a Arthur Smith un fantasma luminoso, vestido como Dr.Light. Sólo él puede ver el cuerpo de su difunto socio, que lo atormenta por su muerte.

Desesperado por la presión, decide sacarse al mafioso Mr.B de encima y para ello necesita el poder de la luz, el traje de Doctor Light. Arthur se mete en STAR Labs a revolver todo en busca del traje que escondiera Jacob, y es en ese momento cuando el fantasma del héroe reaparece y acusa a Arthur de su muerte, a la vez que asesina a Mr. B. En la huida, Arthur descubre el traje de Dr. Light que, escondido en una boca de ventilación, sobrecalentó las máquinas y causó la muerte de Jacob. Con un guante del traje, Arthur vence al fantasma y, como sólo la luz mantiene alejado al espectro de Finlay, él se apodera de todo el traje y se convierte en el verdadero Doctor Light.

El equipo en el traje le permite volar, emitir flashes de luz, potentes rayos de energía destructora, generar un campo de fuerza y crear objetos de energía sólida que parecen reales y luego explotan.

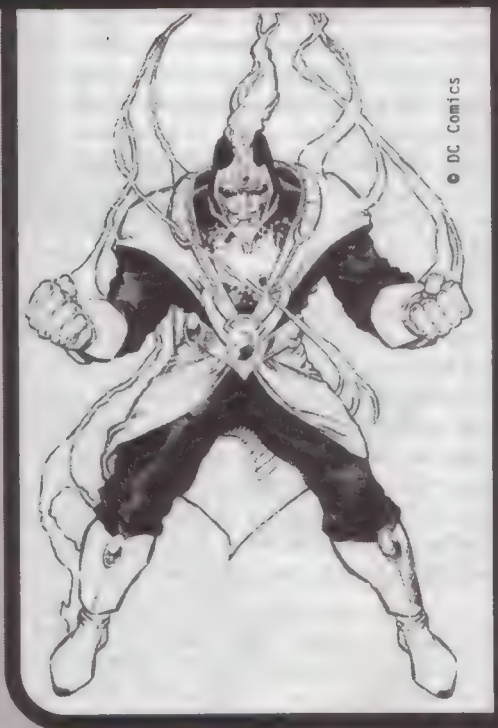
Para terminar de destruir a su "amigo fantasma", decide acabar con toda la Liga de la Justicia. Por supuesto falla escandalosamente, pero se propone atacarlos de a uno, y con geniales inventos ataca a Atom, Green Lantern, Aquaman, Batman y Flash con iguales resultados.

Años más tarde decide matar a los Teen Titans, para atacar así a la Liga, pero como los Titanes se han desbandado, crea una señal luminosa falsa para cada ex-miembro y los reúne. Obviamente es derrotado, pero el grupo se reforma gracias a su estupidez. Insiste luego contra los New Teen Titans, y para ello coloca un aviso en el diario de los criminales, el Underworld Star, pidiendo miembros para un supergrupo. Junto a Gizmo, Mammoth, Shimmer y Psimon forma los Fearsome Five y van contra los Titanes, pierden, van contra los Titanes y los Outsiders, pierden, hasta que Psimon toma el mando del grupo y Light se va por la suya, para ser derrotado después por Francis Kane y un enfermizo Wally West.

Cansado de ser derrotado, planea su retiro tras un golpe en un pueblito, pero allí es humillado por tres pendejitos que se hacen llamar los Little Blue Boys and the Blue Boys. Totalmente arruinado, va a parar a la carcel de Belle Reve, donde pide ser aceptado en el Escuadrón Suicida de Amanda Waller. En este período demuestra un terror estúpido a enfrentarse con niños, hasta que termina por asesinar innecesaria y cruelmente a Sparkler, el joven miembro de la Force of July.

Reclutado por Bronze Tiger para una misión de rescate en Apokolips, Dr. Light se ve en medio de una masacre y el fantasma de Jacob Finlay lo ceba para que se gane el respeto de los demás, convirtiéndose en un superhéroe. Arthur "Dr. Light" Smith muere bajo una lluvia de rayos de Parademonios, convencido de que sería un gran héroe.

Pero la historia no termina ahí. Jacob lo quería ver morir, creyendo que así, él dejaría de vagar como fantasma, pero los dos quedan atrapados como seres etéreos, por obra y gracia de Mister Biff, un demonio menor. Este infernal ser se divierte mandando a los dos espectros vestidos de Doctor Light a sus cuerpos muertos, al cuerpo de Kimiyo Hoshi (la nueva Dr. Light), hasta que por fin, Arthur queda vivo y vuelve a Belle Reve, por su puesto en el Squad, donde es absolutamente rechazado.



Pero Arthur se da cuenta de que ahora él es luz sólida y va contra Green Lantern. Dr. Light puede descomponerse como la luz, en ondas, partículas, puede tirar rayos láser y se manda contra Hal hecho todo energía amarilla, pero en ese estado, Linterna Verde lo absorbe dentro de su batería de poder y ahí queda por varios años.

Para cuando sale, Doctor Light es una entidad increíblemente poderosa que ha viajado por la energía verde de los Oanos y ha aprendido muchos trucos nuevos, capaz hasta de dominar la energía de Green Lantern. Pero esta vez es Kyle, y el mundo está siendo consumido por el Sun Eater. Rayner le pide ayuda para salvar al mundo y redimir a Dr. Light de su imagen de perdedor y cobarde, pero su final es coherente con toda su vida, y el cobarde perdedor huye del sistema solar para ponerse a salvo.

El inagotable genio creador de este patético villano le permitió construir infinidad de aparatejos relacionados con la luz y los colores y hasta llegó a disruptar la fábrica del espacio-tiempo controlando fotones. (Diego Accorsi)

EXTRA-DATA

Durante la Crisis on Infinite Earths, Marv Wolfman decidió crear una nueva Dr. Light, dándole variados poderes lumínicos a la científica japonesa Kimiyo Hoshi, quien empezara su carrera con un traje muy parecido al de Arthur.

TU ABUELO, EL CONDE, PROMETIÓ DEVOLVERME MI FORMA HUMANA Y LIBERARME DE SER SU SERVIDOR SI HASTA EL FIN DE ESTA NOCHE YO LOGRABA PROTEGERTE DE TODO MAL, KARINA.

ESTA NOCHE PARECE INTERMINABLE, PERO EN ALGÚN LUGAR DEBE ESTAR AMANECIENDO. VEN, VAMOS, ¡VOLEMOS AL ENCUENTRO DEL DÍA, MI AMOR!

(La situación está dura. ¿Seguirá así o...?)

X-MEN: TOLERANCIA CERO

POR JUAN MANUEL GARCÍA CARRAL

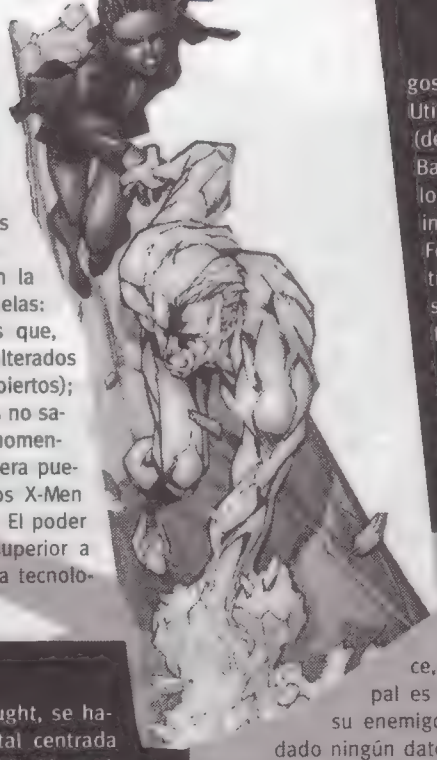
ANTES:

Ya paso casi un año desde el último "mega-multi-parte-crossover" de los siempre amados mutantes. El que nos toca vivir en estas fechas nos es más que las secuelas del anterior: Onslaught. En el '96 dejamos a los X-Men completamente deshechos por la traición de su mentor Charles Xavier al convertirse en la entidad maligna Onslaught que, además de cerrar el viejo plot del traidor dentro de los X-Men, llevó al resto de los héroes no-mutantes (o sea los que no venden) a otro universo durante 13 números para sufrir una lavada de cara y una modernización. Durante la batalla final con Onslaught, los Fantastic Four, Avengers y el resto de los héroes no-mutantes se sacrifican para salvar el mundo, pero para el resto del planeta son los X-Men los que los asesinaron. El creciente odio anti-mutante da bandera verde al proyecto Zero Tolerance. Esta operación es la sucesora de los anteriores y fracasados intentos de acabar con la amenaza mutante: Los Sentinels de Bolivar Trask, el proyecto Wideawake y el Acta de Registro Mutante.

LA IDEA:

La nueva saga, que transcurre en el período Junio-Septiembre, recorrer principalmente los títulos Uncanny X-Men, X-Men, X-Force, Cable y Wolverine (con pequeñas repercusiones en otros títulos X). Según Scott Lobdell, guionista de Uncanny X-Men y Generation-X, y coordinador de Zero Tolerance, el objetivo de la nueva saga es llevar a los X-Men a una nueva dirección y un nuevo "line-up", es decir, devolver al grupo al período que los más veteranos recordarán como "la época de los X-Men en Australia" (entre los nºs 228 y 251 de Uncanny X-Men), en el cual los mutantes actuaban como grupo de guerrilla y no residían en la mansión Xavier, sino en una base abandonada por los Reavers en Australia. Durante este período se dan las historias más agresivas (varios miembros cometen asesinatos), los miembros rotan continuamente y la idea de la coexistencia de humanos y mutantes es dejada de lado. Lodbell

planea sacarle a los X-Men todos sus adelantos tecnológicos (el Danger Room, la unidad de rastreo mutante Cerebro, y toda la tecnología Shiar) y su respaldo, para dejarlos con la única ayuda de sus poderes en un mundo que quiere destruirlos.
En Zero Tolerance veremos también la aparición de un nuevo tipo de centinelas: Los Sentinel Prime, seres humanos que, mediante nano-tecnología fueron alterados para ser agentes "sleepers" (o encubiertos); la mayoría de los humanos alterados no saben que fueron cambiado hasta el momento de ser activados, y como cualquiera puede ser un centinela, esto deja a los X-Men abiertos a un alto grado de traición. El poder de los nuevos centinelas es aún superior a sus predecesores y se asemejan a la tecnología orgánica de los Phalanx.



EL ARGUMENTO:

Ya antes de que se iniciase Onslaught, se había planteado una línea argumental centrada en Bastion, con una primera aparición (después del cameo en X-Men nº52) en Uncanny X-Men nº333. Como es habitual en los títulos mutantes, tomó más de un año ver a dónde llevaba esa idea. El objetivo del misterioso personaje es formar una coalición multinacional entre los principales gobiernos y organizaciones para solucionar de una vez el problema de los mutantes. Anteriormente, la principal oposición a una idea similar estaba dada por Charles Xavier, pero su encarcelamiento a raíz de su transformación ha dejado a la raza mutante desamparada. Lo más particular de todo el proyecto es que sobre su líder sólo se sabe su nombre; ni Xavier a través de su red underground, ni periodistas como J.Jameson, han conseguido saber absolutamente nada de su pasado. Incluso los sondeos telepáticos han resultado ineficaces, dejando en claro que Bastion no es un ser humano (además de su extraña coloración rosada). Para expandir su poder, Bastion ha establecido relaciones con los pricipales opositores mutantes: el carbonizado Graydon Creed, el senador Kelly, Peter Gyrich, los Amigos de la Humanidad, etc.
Utilizando un alto grado de tecnología (de origen hasta ahora desconocido), Bastion ya ha conseguido aprisionar a los X-Men en una base en el desierto, invadir la mansión de Xavier, disolver X-Force y poner en fuga a los "new mutis" de Generation-X. Aún así Bastion sabe que la única manera de destruir totalmente a los mutantes es acceder a los Xavier Protocols que se hayan dentro de las computadoras de la mansión. Estos han sido escritos por el mismo Xavier y supuestamente contienen la información necesaria para destruir a cualquier hombre-X.

QUIEN ES BASTION:

Si bien sabemos que todos los mutantes van a sobrevivir a Zero Tolerance, la intriga principal es la identidad de su enemigo. Marvel no ha dado ningún dato oficial, pero la mayoría de los fans concuerda en que Bastion no puede ser otro que el robot Nimrod (okey, ya sé que estaba muerto, pero esto es Marvel). Proviniente del futuro, Nimrod fue visto por última vez en Uncanny X-Men nº247 cuando, fusionado con Master Mold, fue arrojado por Dazzler al portal del Siege Perilous. Este portal tiene la cualidad de dar un nuevo renacer a quienes lo atraviesan otorgándoles un nueva vida. Aparentemente Nimrod podría haber sido transformado en "humano" y quedar convertido en Bastion, para proseguir en esta nueva forma su misión de destruir a los mutantes.

LOS CROSSOVERS:

Gen-X: Atrapados en Florida combatirán contra Prime Sentinels en el anterior hogar de Skin. Mientras tanto Jubilee se encuentra prisionera de Bastion, el cual le intenta sacar de su cabeza los secretos de los X-Men. Cuando termine la saga van a entrar nuevos miembros. Franklin Richards se encuentra en la miniserie Daydreamers preparándose para Heroes Return.
X-Man: Más pelea con los Sentinels.
Wolverine: Se encargará de rescatar a los X-Men de la base en que se hallan atrapados y descubrir el secreto de Bastion.
Cable: En una mision solitaria debe destruir los secretos de la mansión pa-

ra que no caigan en manos de Bastion. Se reafirman las hipotésis de que la tecnología de Xavier fue traída por Cable cuando este llegó al siglo XX, antes de la fundación de los X-Men.

Deadpool: No tiene crossover, lo cual es una lástima porque es uno de los mejores títulos.

X-Force: También atrapados por Bastion, se verán forzados huir. Se rescatará al Vanisher, que podría quedar como líder ahora que Xavier y Cable no están (como en Fallen Angels). Para alegría de todos, Domino y Cable van a dejar el grupo.

Excalibur y X-Factor: Increíblemente no tienen crossovers y se habla de que van a ser cancelados y reemplazados por dos títulos nuevos.

EL FUTURO:

Zero Tolerance ha sido descripta como apenas el preludio de un nueva etapa que empezará en los meses venideros. La formación del grupo va a cambiar drásticamente ya que varios viejos miembros se van a marchar y van a entrar nuevos. Entre los que se van están Bishop (que se queda con la hermana de Lilandra, Deathbird), Cyclops (convertido por Bastion en una bomba de tiempo), y otros. Los que entran son personajes recientemente creados y cabe definir que son todavía más "dark" y siniestros que los que veníamos viendo. La primera es Marrow (debutó en Cable nº15), ex-miembro del grupo terrorista mutante denominado Gene Nation; después vendrá el australiano Maggot (primera aparición en Uncanny nº345) del que nada se sabe, salvo que tiene alguna relación con Magneto (Joseph); y por último la doctora Cecilia Reyes, que no tiene ninguna intención de ser una X-Men.

El final de Zero Tolerance conducirá al numero aniversario de Uncanny X-Men nº350 donde finalmente se revelará el pasado de Gambit, los males que cometió y su relación con Mr.Sinister y la masacre de los Morlocks. Luego de esto, es

posible que Gambit y/o Rogue también dejen el grupo.

En líneas generales, si bien Zero Tolerance no está muy bien narrada y es poco original, es una saga que debe leerse para poder seguir el universo mutante, lo cual se puede hacer leyendo solamente Uncanny X-Men, X-Men y Wolverine. Los dos primeros son títulos muy aconsejables especialmente por los dibujos de Joe Madureira y Carlos Pacheco repectivamente. O sea, es una típica saga mutante, por lo tanto digna de comprarse. Nuff' Said, Make Mine Marvel y todo eso.

La Verdulería del Dr Müle y Cía.

Qué bolú! Qué bolú! me cantaban en el club... Qué bolú... Hola, amiguitos! ¿Cómo están? Más fuerte! ¿Cómo están? Ejem.. disculpen, es que aproveché las vacaciones de invierno para montar un pequeño espectáculo infantil titulado El Müléfico Doktor Müle Mutila a los Cebollitas, Tortura Impiadosamente a la Flaca Escopeta, Devora las Entrañas de las Trillizas de Oro y Viola una por una a las Chiquititas. Realmente, no entiendo por qué fracasó en la taquilla. En fin, menos mal que tengo otros curros, como los...

DATOS DEL INDECAP

Porcentaje de fans de Generation X capaces de fingir poderes mutantes con tal de tener a Emma Frost de maestra	38,6%
Cuadritos de Akira en los que el General no aparece gritando, ni puteando ni con los dientes apretados	1
Promedio anual de camisas y remeras destrozadas por Hulk	307
Clones de Pampita aparecidos hasta la fecha en los comics de Horacio Altuna	743
Promedio de meses que tarda un título spin-off de Batman en armar un crossover con Batman y/o Detective	4
Porcentaje de personajes de Marvel que no protagonizaron series ni miniseries entre 1991 y 1994	13,4%
Personajes protagónicos de la tira de Rep en Página/12	11
Lectores que todavía leen la tira de Rep en Página/12	11
Porcentaje de personajes de Awesome Entertainment no choreados de otros de Marvel o DC	3%
Cantidad promedio de páginas que sobran en un álbum francés de 48 páginas	15,5
Probabilidades de que estos datos se ajusten a la realidad	1 en 1000

FUNNY ANIMALS

Empiezo con un pasquín simplemente aberrante, llamado Semanario de lo Insólito. Esta basura se edita en México y, en su número de Abril, en una bochornosa nota sobre Superman, mandó varias guasadas. Rescato una sóla, para no llorar:

> Siegel enfermó del corazón y murió en enero de este año. Shuster, habiendo quedado ciego, hoy vive en un asilo de ancianos.

No mientas más, chabón! Investigá, si sos guapo! ¿Cómo sabés que Siegel murió, pero afirmás que Shuster está vivo? El viejo Joe murió en el '92, mucho antes que su amigo Jerry! Muerte al autor de este bofe!
En el Clarín del 20 de Mayo, una tal Laura Evenson manda toneladas de fruta en una nota acerca de los superhéroes que pasan al cine. Entre toda una sarta de gansadas, me copó esta:

> Otro que tendrá su primera oportunidad es El capitán América, tras los filmes de 1978 (con Steve Forrest) y 1979 (con Nagy y Christopher Lee) y de la telefilm de 1990, dirigido por Albert Pyun, con Matt Salinger y Ned Beatty. Aun se desconoce el

Ay, Laurita, cómo le pifiaste! La peli del Capitán de 1990 tuvo tan poco éxito que ni siquiera se llegó a estrenar en todo el territorio de los EEUU! Estados enteros tuvieron que esperar (poquísimo) a que saliera en video. Incluso en Buenos Aires duró en cartelera... menos de una semana! No la vio ni el loro! Perdieron guita a cagarse! Si ese no es un fracaso, el fracaso... ¿dónde está?
Apenas tres días después, en el Sí de Clarín, Gustavo Olmedo, amigo del trompa pero verdulero vocacional, me hizo vomitar con esta joya:

> Sven Hoek es Ren, un chihuahua egoísta e inseguro, y Simpson J. Cat es Stimpy, un gato estúpido cabeza de hacer siempre el bien sin mirar a quien.

Aaaay! No, Gustavito! ¿Qué miraste? Sven Hoek no es Ren, sino el primo de Ren! Por eso el capítulo se llama El Primo Sven! ¿Entendés, o te parece muy complicado? Happy-happy, joy-joy!
En junio, los habituales perros de la revista de Cablevisión ladraron a coro:

> BATMAN (23) Con K. Ba... Nicholson. Dir. T. R... historia del nerde...

Uy, cómo venimos hoy! ¿Cómo no nombran a Michael Keaton? Y además, ¿de dónde sacaron que el director fue Tim Robbins? Fue Tim Burton! Y no me digan que son tipos fáciles de confundir. En fin, es al pedo...
Esta es más leve, pero igual me indigna, que para eso estoy. Miren qué linda bajada tiene esta nota escrita por un yanki y traducida por alguien de Ambito Financiero para su edición del 7 de Julio:

> Consideran que el viejo personaje de historietas ofende a los ciegos
>
> **EE.UU.: BOICOT CONTRA ESTRENO DE UN FILM SOBRE MR. MAGOO**

Loco, aprendan a traducir! Es obvio que ahí decía "Cartoon". ¿Por qué cuernos, entonces, ponen "historietas"? ¿Cómo es que estos traductores del orto se viven confundiendo Historieta, Dibujo Animado y Humor Gráfico? Basta ya!

Y es hora de contener la náusea por un instante. No me vayan a manchar la revista mientras recorremos las posiciones del ranking de la infamia, el listado de los 10 personajes más odiados por todos los que me mandan sus votos a la redacción de esta mugrosa revistucha.

BOTTOM TEN

10 Robin	5 Cazador
9 Wolverine	4 Superman
8 Ghost Rider	3 Spider-Man
7 Azrael	2 POWER RANGERS!!
6 VR Troopers	
5 Jubilee	

Marco Antonio y Cleopatra

Primera Aparición: Cleopatra: Cairo nº7 (1982); Marco Antonio: Cairo nº25 (1984) **Creador: Mique Beltrán**

HISTORIA: Cleopatra es la voluptuosa esposa del iracundo Mariscal Bom-Bom, hombre rudo y anticuado que no ve con buenos ojos la rutilante carrera de su amada Cleopatra, estrella indiscutida de Hollywood.

Ya sea por trabajo o por placer, Cleopatra solía embarcarse en largos viajes por tierras exóticas durante los cuales solían suceder dos cosas fundamentales: 1) La aparición de jóvenes musculosos más jóvenes y más atractivos que el viejo Bom-Bom, a cuyos encantos Cleopatra cedía casi de inmediato y 2) La aparición de uno o varios siniestros personajes con ansias de dominar al mundo y, de paso, seducir a la bella y aventurera actriz.

Cierta vez, en Hong Kong, Cleopatra cayó en las peligrosas garras de su archi-enemigo, el Dragón Rojo, y terminó siendo rescatada por un par de estafadores traficantes de opio, el Marqués y su portentoso secuaz, Choni, de quien la diosa rubia quedó enamorada. De paseo por la India, Bom-Bom y Cleopatra se ven envueltos con distintas bandas de piratas y fascinerosos que buscan el tesoro de Sin Bonga, que resulta ser una mera fábula de los aborígenes. El romance oculto entre Cleopatra y Choni renace en una fiesta de disfraces ofrecida por la Baronesa de Pómez, a la que el muchachón y su socio el Marqués asisten al sólo efecto de hurtar las joyas de la anfitriona. Más tarde, en las cloacas de Roma, Cleopatra y Bom-Bom recuperan unas cintas robadas con información confidencial del Vaticano.

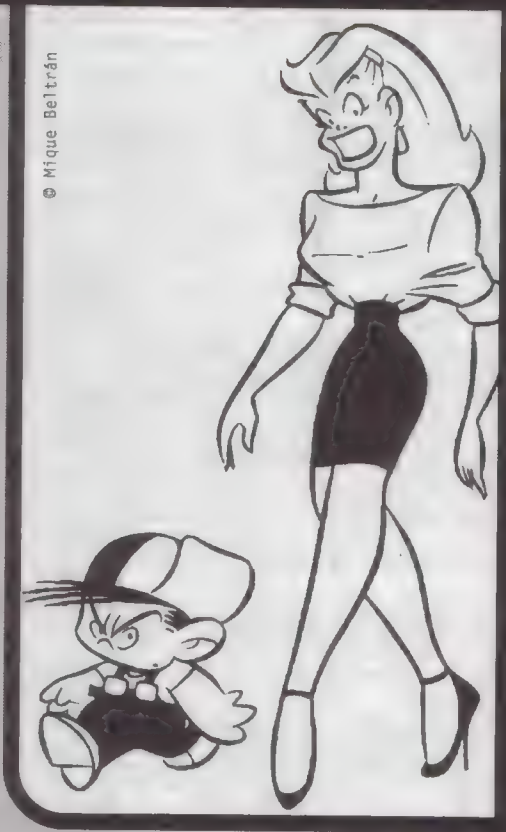
Pero el próximo viaje es por trabajo. El director Lucas Jameson (que tampoco oculta su pasión por la heroína) convoca a Cleopatra a El Cairo para protagonizar su nueva película. Pero, durante el rodaje en el Valle de los Reyes, Choni y el Marqués se afanan de un museo la diadema real de Tutankhamón, que pronto entregan a un villano demencial, que aspira a convertirse en la reencarnación del poderoso faraón. Activada la diadema, la momia de Tutankhamón deja su lugar en el museo y se dirige a las pirámides, donde pronto se confunde con las falsas momias que atacan a Cleopatra siguiendo el libreto de Jameson. El enredo va creciendo y Cleopatra termina en poder del pseudo-sucesor de Tutankhamón, a quien logra arrebatarle la diadema. Durante una accidentada persecusión, la diadema cae en la cabeza de Cleopatra y emite una poderosa descarga de energía, sin consecuencias aparentes.

Pero la actriz está embarazada y, cuando finalmente da a luz, nace un pequeño llamado Marco Antonio, que posee fabulosas facultades telekinéticas derivadas de la poderosa diadema. El borrego resulta ser tan caprichoso como indomable y el matrimonio Bom-Bom contrata a la inmensa Mamá Gutanda para cuidar al infante.

La "paz" del hogar se ve alterada cuando un chantajista amenaza a Cleopatra con publicar ciertas fotos eróticas tomadas años atrás. El extorsionista le exige viajar a Macao, a donde también se dirigen Choni, el Marqués, la terrible Shanghai y el vil Balarrasa. Una vez allí, Cleopatra y Marco Antonio se enredan una vez con el siniestro Dragón Rojo, poseedor de los comprometedores negativos, y pronto los distintos delincuentes van complicando todo más y más. Finalmente, todo sale mal. Balarrasa se queda con un perfume único, las fotos se publican y Bom-Bom pone el grito en el cielo. Cleopatra, luego de ganarle un juicio millonario a la editorial que publicó las fotos, elige definitivamente la paz del hogar.

Allí los problemas se limitan a llevar por la fuerza a Marco Antonio a la escuela, o a lidiar con Armando, un gorila que escapa del zoo y es adoptado como mascota por el intempestivo gurrumín.

El maléfico Balarrasa amenaza una vez más a Cleopatra, esta vez en complicidad con Mulele, un brujo africano que separa a Marco Antonio de su sombra y le da a ésta independencia y racionalidad. Capturado el chiquilín, la sombra le roba sus poderes y pronto logra adquirir volúmen y cambiar de formas a voluntad. Balarrasa huye, dejando a la ciudad en manos de la sombra de Marco Antonio, ahora una poderosa criatura que sólo piensa en destruir y que no cede ante el embate de Cleopatra, Armando y Marco Antonio, ya sin poderes. Finalmente llega Cucumelo, otro brujo africano tío de Mamá Gutanda, y confronta con Mulele, a quien derrota justo cuando la gigantesca ama de llaves intimida con todas sus fuerzas a la sombra rebelde. Esta pronto vuelve a integrarse con Marco Antonio, que recupera sus poderes para seguir haciendo de las suyas con su gorila y sus amigos, para eterna desgracia de Cleopatra, Bom-Bom y compañía. **(Andrés Accorsi)**



EXTRA-DATA

Macao, la segunda historia larga de Cleopatra, se inició en Cairo pero quedó inconclusa. Finalmente, un álbum de la editorial Complot recopiló la saga en su totalidad. Por esa misma época, Marco Antonio y su mamá se convirtieron en protagonistas de una página semanal a color en el suplemento El Pequeño País, del diario El País, donde alternan entre gags autoconclusivos y aventuras largas con "continuará". Actualmente, hay en marcha un proyecto para que los personajes de Mique Beltrán lleguen al dibujo animado.

EL CUARTO MUNDO

O LOS ETERNOS MILAGROS DEL DIOS KIRBY

LOS JOVENES ETERNOS, EL SEÑOR MILAGRO Y LOS NUEVOS DIOSES NO TIENEN -NI DENTRO DEL UNIVERSO DC NI FUERA DE EL- NI UN DECIMO DEL EXITO DE UN SUPERMAN O UN BATMAN. PERO ESO PUEDE CAMBIAR. CREADOS EN 1971 POR LA MENTE GENIAL DE JACK KIRBY, ESTOS PERSONAJES COMPONEN DESDE SUS INICIOS UNA SAGA COMPLEJA E IMPACTANTE, CARGADA DE REFERENCIAS BIBLICAS Y DE LA POLENTA TIPICA DEL REY DEL COMIC DE SUPERHEROES. INSPIRADORES -ENTRE OTRAS COSAS- DE LA SAGA DE STAR WARS Y LA PELICULA DE HE-MAN, LOS HABITANTES DEL CUARTO MUNDO HAN RECORRIDO UN LARGO CAMINO, QUE ESTE INFORME TRATARA DE SINTETIZAR.

POR ANDRÉS ACCORSI Y EL DR.SAX

Todas las ilustraciones son © DC Comics

1.GENESIS

En el principio (o al menos en el principio de esta historia) corría el año 1970 y Jack Kirby se estaba cansando de la Marvel, la editorial a la que le había brindado 11 años ininterrumpidos de desborde creativo, de total entrega, de un crecimiento artístico y comercial imparable.

Pero la editorial de Martin Goodman no supo valorar el aporte de este Padre Fundador del Universo Marvel. Con 53 años sobre sus espaldas, Kirby pedía un plan de cobertura médica que no le querían dar y un contrato a largo plazo que tampoco le querían dar. Los personajes de Marvel se veían plasmados en decenas de artículos de merchandising sin que Kirby viera un peso y siempre que se hablaba en los medios de Hulk, Thor, Fantastic Four o el propio Captain America, se los nombraba como "creaciones de Stan Lee".

Kirby recibió un duro golpe con la aparición, en 1968, del comic-book de Silver Surfer (un personaje creado íntegramente por él, pero que sedujo de inmediato a Stan Lee), escrito por Lee y dibujado por... John Buscema. No sólo Lee había decidido por su cuenta lanzar la serie del surfista, sino que ni siquiera le había ofrecido a Jack hacerse cargo de los dibujos. Desde entonces, Kirby fue acrecentando su recelo hacia la Marvel y creando cada vez menos personajes, mientras sus dibujos perdían de a poco ese fuego sagrado que lo convirtiera en EL artista de comics de los '60.

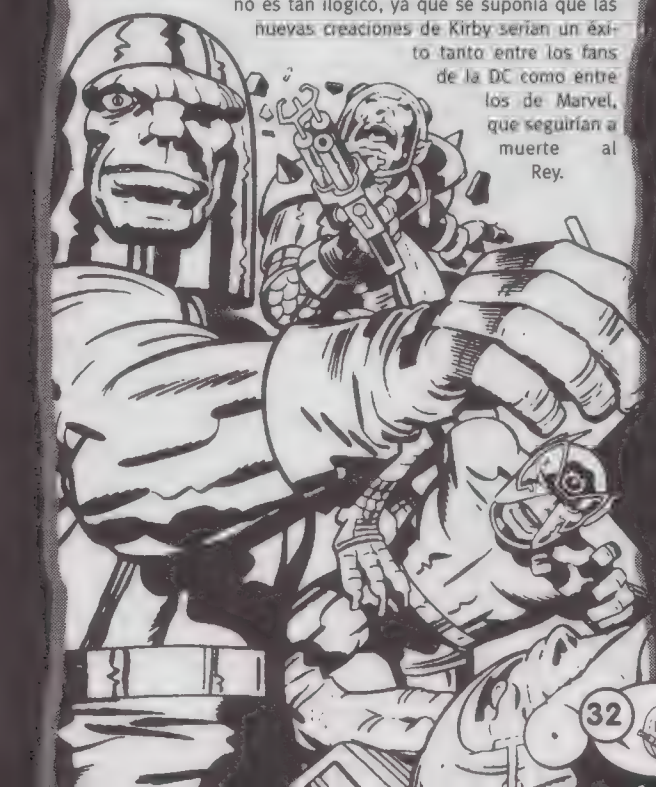
Todo esto llegó a oídos del por entonces capo de la DC, también veterano dibujante y también poseedor de un estilo de enorme impacto en la década anterior. Se trataba de Carmine Infantino quien, desde su ascenso a director editorial, había implementado una osada política que consistía en traer autores de otras editoriales y permitirles crear títulos nuevos donde hacer lo que se les viniera en gana, es decir, experimentar con total libertad. Sin embargo, los in-

[illegible] ware the Creeper) o Neal Adams (en Deadman y The Spectre) rara vez pegaban entre los lectores y muy po-

cos de estos títulos lograban llegar al décimo número.
Pero Infantino era un tano cabezadura y estaba decidido a cambiarle la cara a la DC y reconquistar el espacio perdido en los '60 frente a la arrolladora expansión de Marvel. ¿Y qué mejor forma que robándole a Marvel su mejor artista? Infantino y Kirby se reunieron y este último rechazó la oferta de hacerse cargo de títulos ya establecidos, ya que prefería crear series nuevas y, de paso, evitar el mal momento de dejar a un colega sin trabajo. Ante la presión de Infantino, Kirby aceptó tomar las riendas de Superman's Pal Jimmy Olsen, el título menos taquillero de la editorial y, en Octubre de 1970, el fotógrafo pecoso ve su revista invadida por la Newsboy Legion, antiguas creaciones del maestro, de los tiempos de la Golden Age.

2.AL REY LO QUE ES DEL REY

Kirby había logrado en su negociación con Infantino mucho más de lo que ningún artista de aquel entonces había siquiera imaginado. Desde su estudio en California, el Rey y sus ayudantes Steve Sherman y Mark (Groo) Evanier, podían escribir y dibujar los comics que siempre habían querido hacer y -por lo menos al principio- los capos de DC no ejercían ningún tipo de supervisión. Kirby logró un contrato por cinco años, excelente precio por página (aunque tenía que entregar un mínimo de 60 por mes) y hasta la posibilidad de vetar entintadores en caso de que no le gustaran los que elegía DC. Infantino, por su parte, le dio a Kirby luz verde para su gran epopeya, pidiendo una sóla condición: ventas espectaculares, al nivel de las de Superman, la serie más exitosa de la DC. Y no es tan ilógico, ya que se suponía que las nuevas creaciones de Kirby serían un éxito tanto entre los fans de la DC como entre los de Marvel, que seguirían a muerte al Rey.



3.LA ODISEA COMIENZA

Kirby hace estallar la saga épica más impresionante de la historia de los superhéroes, denominada por él mismo la saga del Cuarto Mundo. En Marzo de 1971 salen los nºs 1 de Mr.Miracle, Forever People y el título central del "Kirby-verso", New Gods.
Si bien se podían leer tranquilamente por separado, los cuatro títulos giraban en torno a un mismo eje: el milenario conflicto entre New Genesis (bello mundo de paz, justicia y luz eterna) y Apokolips (sombrío y colosal monumento a la crueldad, el odio y la violencia), ambos poseedores de tecnología infinitamente superior a la nuestra y habitados por seres de inmenso poder, llamados Nuevos Dioses. Ambos bandos tenían una figura carismática como líder y ambos líderes representaban la esencia de su mundo: al ecuánime y comprensivo Highfather de New Genesis se oponía el infinitamente corrupto [illegible]
Los esbirros del siniestro dictador [illegible] ble Orion.
[illegible] propio con su vástago, Orion, que crecería rodeado de amor en New Genesis. Ya de muchacho, Scott Free lograría escapar a los tormentos de Darkseid y sus secuaces y encontraría refugio en la Tierra, donde adopta la identidad de Mr.Miracle. Las represalias de sus padres adoptivos/carceleros no se hace esperar y el joven -que por suerte es un maestro del escape- pasa la vida entera esquivando los intentos de Darkseid por encerrarlo de nuevo en su oscuro planeta. Orion, por su parte, encuentra en Highfather la guía espiritual que necesita para subyugar a la bestia sanguinaria que lleva en sus entrañas. Es hijo de Darkseid y no puede suprimir del todo el odio, con lo cual lo canaliza hacia su padre a quien -según una antigua profecía- algun día matará con sus propias manos.

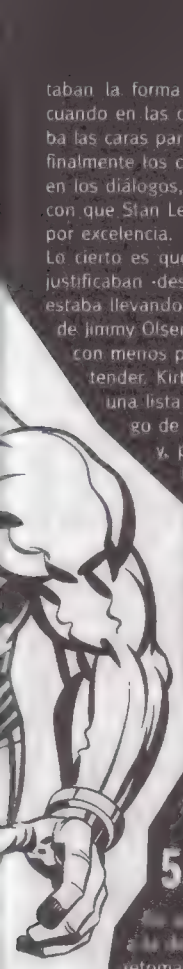
4.APOCALIPSIS

Esta breve descripción -que pierde por hipermegarrecontra goleada frente a la portentosa narrativa y los majestuosos dibujos del Rey Kirby- alcanza para cebar a más de uno. Pero en 1971 la cosa no era tan así. DC esperaba un éxito rotundo de inmediato sin evaluar que, por la magnitud y la complejidad que Kirby le estaba dando a su historia, era obvio que la cosa tenía que crecer de a poco. Los primeros números de Jimmy Olsen habían vendido bárbaro, pero la venta bajó ni bien los fans de Marvel se dieron cuenta de que Jack no estaba tratando de clo[illegible]

taban la forma en que Kirby dibujaba a Superman, incluso cuando en las oficinas de la editorial había gente que retocaba las caras para que se parecieran más a las de Curt Swan. Y finalmente los críticos le endilgaban al Rey una cierta torpeza en los diálogos, sin duda acostumbrados a la hipnótica prosa con que Stan Lee complementaba los dibujos de su colaborador por excelencia.

Lo cierto es que las revistas del Cuarto Mundo vendían bien, pero no justificaban -desde la óptica de los directivos de DC- la fortuna que se estaba llevando Kirby. Apretado desde arriba, Infantino le sacó la serie de Jimmy Olsen al Rey en el nº149 y le pidió que creara nuevas series, con menos personajes e historias más sencillas y más fáciles de entender. Kirby puso sobre la mesa a Demon y Kamandi y presentó una lista de los dibujantes que -a su juicio- podían hacerse cargo de esas series. Pero Infantino las quería dibujadas por Jack y, para darle tiempo de hacerlas, cerró de un saque New Gods y Forever People, ambas en sus nºs 11 (Feb'72).

Fue otro golpe durísimo para el más grande que, según dicen, llegó hasta las lágrimas. Mr.Miracle aguantó hasta el nº18, con historias mucho menos entretenidas que hasta entonces y con poco apoyo de los fans, calientes por la cantidad de plots sin resolver que habían quedado con los cierres de NG y FP. Totalmente desmoralizado, como un nene al que destruyen de un pisotón el castillo de arena más grosso de su vida, Kirby se quedó en la DC hasta que terminó su contrato, siempre creando nuevos conceptos (OMAC, Sandman, Kobra, etc.), pero siempre lejos del éxito comercial y lejos de la pasión incontrolable y la polenta cósmica de los primeros números de su Fourth World.



5.INDIGNOS HEREDEROS

[illegible] retomarían las historias del maestro, pero siempre faltan cinco para el peso. Para peor, estamos hablando de la DC, donde habitualmente se usa la continuidad para secar las manchas de café o suplir una temporaria carencia de papel higiénico en los baños. Una serie con final abierto y conceptos tan enigmáticos como "la ecuación de la Anti-Vida" o "la Fuente" fueron presa fácil para los verduleros que metieron mano en los '70.

En una durísima escena de New Gods nº11, el número final, el Black Racer (Muerte para los Nuevos Dioses) se lleva a Kalibak mientras Orion (o Kirby) declara: "La guerra terminará... ahora". Ahora era 1972. Cuatro [illegible] Issue Special (nº13, Abr'76), se produce el "retorno de los Nuevos Dioses". Kalibak resucita sin muchas explicaciones y el número termina diciendo: "La guerra nunca termina".

Luego arranca la "Return of..." que continúa con la numeración original de New Gods. Pero, a pesar de algunos dibujazos de Don Newton, las [illegible] números 459 y 460 de Adventures Comics.

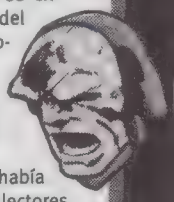
Suponemos que para que Orion, el Héroe, no se manche con sangre paterna, el lamentable Gerry Conway no cumple con la profecía, sino que desintegra a un Darkseid tamaño planetario con un cañoncito de garchi- [illegible] llovieron cachos de Darkseid sobre Apokolips durante... 40 días!. Segun- [illegible]

tos bien dibujados por Marshall Rogers. En el nº25 lo agarró la gran depresión del '78 y Scott pasó rápidamente al olvido, relegado a figurar como invitado de Superman o Batman en DC Comics Presents o Brave & the Bold.

Luego de una muerte tan de bóñiga, Darkseid resucita a todo trapo en JL of A nº183 (Oct'80) para pelearse con la Liga de la Justicia y la Justice Society, dibujado por George Pérez. Espectaculaaar.

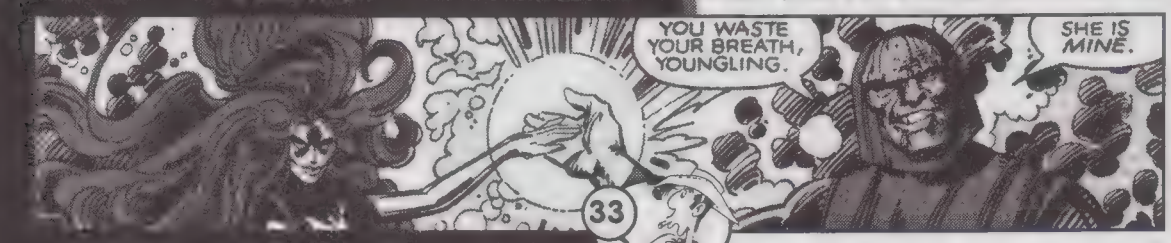
Dos años más tarde, Darkseid es uno de los villanos elegidos para el magnífico team-up X-Men/Teen Titans, pero termina incrustado en la Pared Prometeica de donde nadie ha escapado jamás. ¿Cómo podría volver a aparecer? Eso lo explicó Chris Claremont (autor también del mentado team-up) recién en un número de Showcase '95, apenas 13 años tarde.

Ese mismo año (el '82) Highfather, Metron y Orion se unen para ayudar a la Legión de Superhéroes en el estremecedor epílogo de la Great Darkness Saga (tal vez la mejor aparición post-Kirby de Darkseid), que se extendió a lo largo de varios meses en la revista del supergrupo del Siglo XXX, inaugurando la gloriosa época de Giffen y Levitz.



6.REGRESO A LA FUENTE

Pero igual la profecía estaba fuera de curso y había bronca en la hinchada, Macaya. No sólo los lectores odiaron la "muerte" de Darkseid con resurrección y todo lo que se había hecho con los New Gods en los '70: también el Rey Kirby estaba de las mechas. Y encima los fans de Legión pedían a gritos más apariciones del cara 'e pie-



dra. Conclusión: en 1984 DC reimprime del 1 al 11 de New Gods y Kirby agrega un capítulo 12, donde se caga literalmente en todo lo de Conway y, retomando directamente desde el cuadrito que decía "la guerra terminará... ahora", envía a Orion a su duelo final con Darkseid. En un sólo número, definible como majestuoso, y en una época en que ni el Punisher mataba a nadie, los soldados de Darkseid le pegaban 28 balazos (si, los contamos) a Orion, quien es dado por muerto.

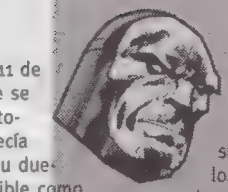
Los reprints caminan fenómeno y la DC le pide a Kirby más New Gods. El Rey pergeña The Hunger Dogs, una novela gráfica con más bardo que argumento, donde hace explotar a New Genesis y sólo sobrevive Supertown, hogar de los Jóvenes Eternos. Sin embargo, en la versión original la profecía se cumplía y Darkseid y Orion se mataban mutuamente y para siempre. Pero hete aquí que en ese mismo momento DC estaba lanzando el dibujo animado de Super Powers, con los consiguientes coñemus de Darkseid, Orion y familia, o sea, no era negocio sacarse de encima a semejantes íconos. ¿Qué hacemos? Muy simple. Los muchachos de DC cambiaron el orden de las páginas, reescribieron totalmente los diálogos y le encargaron a Kirby retoques de urgencia en las dos o tres páginas que no encajaban ni a palos con el nuevo final. Un desenlace poco honroso para el último paso del Rey por su Cuarto Mundo.

7.TODOS QUIEREN GOBERNAR EL CUARTO MUNDO

Pero los bolonkis de continuidad se mantuvieron intactos. Tras Crisis on Infinite Earth y durante los cross-overs de Legends (donde Darkseid queda formalmente instaurado como el villano top de la editorial), vemos a Supertown volando solita por el espacio. Pero en Cosmic Odissey (de 1988), nos desayunamos que -sin ninguna explicación- Nueva Génesis está lo más bien y no le falta ni un arbolito. Santo bardo divino, Batman!

Pero eso no es todo, amigos. En la miniserie de 1988 de los Forever People, obliteran una continuidad espacio-temporal donde Vikyn había muerto, resucitándolo. Además, Beautiful Dreamer queda embarazada para tener un bebé precioso y supercharlatán en la revista de Mister Miracle que arranca en el '89.

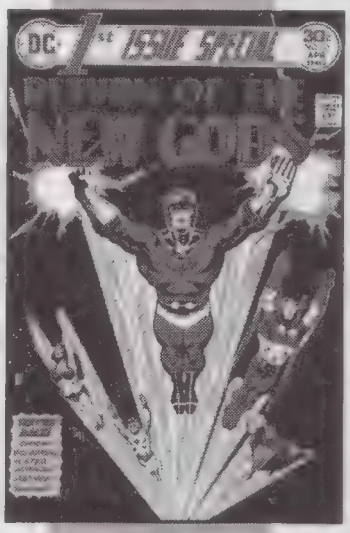
Lo cierto es que Cosmic Odyssey es un éxito (aunque arroja por la borda todo lo que parecía ser la ecuación Anti-Vida en los comics de Kirby) y los New Gods saltan a su propia revista a principios de 1989, con un guionista que era garantía de fidelidad al maestro, Mark Evanier. En los 28 números que substiste esta serie Evanier (casi siempre con buenos dibujantes, especialmente Paris Cullins) suma personajes, retoma algunas puntas sueltas de la época del Rey, presenta a Yuga Khan (temible gigante, padre de Darkseid) y evita a toda costa los crossovers con el resto del Universo DC, a tal punto que Orion y Lightray pasan por la exitosa Justice League sin que dicho suceso se mencione en la no tan exitosa revista New Gods. La serie de Mr.Miracle tampoco pasó el nº28, a pesar de su estrecha relación con la Liga. Una vez más, la serie terminaba con que Scott se iba para recibir sus poderes divinos... y siempre volvía en bolas.

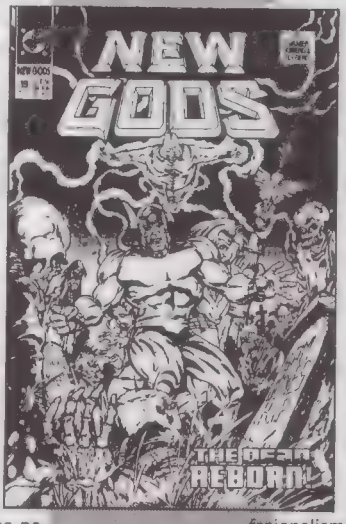


8.LAS LEYENDAS NUNCA MUEREN

Después de unos añitos en el freezer (con Darkseid siempre complotando y los héroes siempre garcándolo con lo justo), DC vuelve a apostar por el Cuarto Mundo en Octubre de 1995, con un nuevo nº1 de New Gods, esta vez a cargo Tom (Legion) Peyer y Rachel (Doom Patrol) Pollack, más un joven e Imagesco Luke Ross. La serie es prolija y entretenida, hasta que en el nº12 se hace cargo del guión y el dibujo el cebado nº1 de Jack Kirby, nada menos que John Byrne. Como primera medida, el barbeta integra al elenco de la serie a Mr.Miracle (cuya tercera colección se corta prematuramente en el nº7), los Forever People y Takion (un personaje creado poco antes por Paul Kuppeberg y entroncado en la mitología kirbyana) y como segunda medida, hace cancelar la revista en el nº15.

Al mes siguiente sale el nº1 de Jack Kirby's Fourth World, con Byrne homenajeando en pleno al troesma, unas tapas impresionantes de Walt Simonson, interesantísimos back-ups que revelan el pasado de Darkseid, la fusión entre Apokolips y New Genesis, una explicación coherente (al fin) de la relación entre los New Gods y los dioses nórdicos y -como no podía ser de otra manera- un par de mocos en la continuidad.





Principalmente, Byrne no se hace cargo de la existencia del hijo de Beautiful Dreamer con lo cual descarta, aparentemente, tanto la miniserie de los Forever Hippies como sus apariciones en las revistas de Mr.Miracle y los New Gods. Hay que ver qué hace con el resto de los personajes, ya que todavía le queda mucha cosmogonía cuartomundista por visitar. Parte de ese intento está concentrado en Genesis, la miniserie crossoverística del año, que gira en torno a la siempre enigmática Source y a la convivencia entre el panteón kirbyano y los dioses griegos, romanos, nórdicos y judeocristianos.

Para terminar: no se puede creer la chapa que tienen estos personajes ni cómo fueron -durante mucho tiempo- tan mal manejados por la DC. Esperemos que ahora que parece ser la hora de los Nuevos Dioses, el profesionalismo de Byrne les dé por fin el lugar que se merecen. La guerra nunca termina, carajo.

GENESIS

EZEQUIEL XXV, 17

Cuando todo era nada, era nada el principio.
Y el principio estaba desordenado y vacío, y las tinieblas estaban sobre la haz del abismo, y la pluma de Kirby se movía sobre las hojas en blanco.
Y dijo Kirby: sea The Source: y fue The Source.
Y vió Kirby que The Source emanaba energía y quiso enviarla a todas partes en el universo.
Y dijo Kirby: sea recorrido el universo por energía de The Source: y fue recorrido el universo por energía de The Source.
Y Kirby dijo: Produzca The Source a los Dioses, y a los superhéroes y supervillanos. Y fue así.
Y The Source creó a los Dioses, y a los superhéroes, y a los supervillanos.
Y llegó el día en que acaeció...

Todas las ilustraciones son © DC Comics

POR FEDERICO GATTI

Las Crisis en Tierras Infinitas marcaron para la DC una fórmula editorial que se repite cada año desde 1985: realizar una saga en cuyas páginas se encuentren casi todos los héroes uniendo fuerzas para enfrentarse a una amenaza global. 1997 se presenta, pues, como el año de Genesis, una mini-serie semanal de cuatro números, con crossovers en casi todas las series del mainstream.

Los guiones de la misma están hechos por John "Todopoderoso" Byrne (inmortal desde Man of Steel, actualmente en Wonder Woman y Jack Kirby's Fourth World), los dibujos son responsabilidad del en boga dibujante de Book of Fate, Ron Wagner, entintados por Joe Rubinstein (Superman). Las portadas, a su vez, corren por cuenta de Alan Davis y Mark Farmer, equipo que realiza habitualmente las de Legión de Superhéroes.

Pese a que la serie cuenta con una extensa lista de crossovers (la cual detallamos en esta nota con un resumen de lo que acontece en cada uno) no es indispensable derrochar dinero comprando títulos que de otra manera nunca llegarían a nuestra colección. Genesis puede leerse como una historia independiente, y cada lector tiene la opción de adquirir sólo aquellos crossovers que crea más importantes o de mejor calidad para complementarla.

LAS GUERRAS

La miniserie nos explica que, al nacer el Universo, se creó una fuente de poder llamada The Source, que después envió energía hacia todos los confines del cosmos. Esta ola de energía (Godwave), al llegar al final del camino, rebotó y volvió a pasar por cada lugar donde ya había estado, aunque con menos poder. Así, en primera instancia, creó Dioses (Jehová, los Dioses Griegos, los Dioses Romanos, los Nuevos Dioses) y luego Semi-Dioses (Superhéroes y Supervillanos). Durante los eventos de Genesis, la Godwave vuelve y sacude a los héroes quitando o transformando sus poderes.

Genesis nº1, nos muestra cómo Flash empieza a perder la supervelocidad, mientras Kyle Rayner descubre con sorpresa que su anillo funciona intermitentemente, lo cual hace onerosa su tarea de vencer a Sonar, cuyos poderes crecen de manera inexorable. También vemos a Mike Schorr, un policía de Gateway, que pierde su voluntad justo a la hora de evitar el asesinato de una mujer. Asimismo, Captain Marvel siente el efecto de Godwave en carne propia cuando pierde su capacidad de volar y paulatinamente van mermando sus poderes. En vista de que sucesos similares asaltan a Superman, la Legión y otros héroes, éstos se reúnen con el propósito de buscar una explicación para su posterior enmienda. Sin embargo, salvo una deducción de Batman, quien nota que sólo están afectados los héroes de "este" universo (quedan exentos Supergirl y Terra, por ejemplo, que vienen de realidades alternativas) no se descubre nada al respecto. Por otra parte, Orion, Takion y Highfather sospechan que Darkseid está detrás del asunto, y no se equivocan: en la última página, los héroes descubren que una flota alienígena está cercando la Tierra.

Los planes de Darkseid no se limitan -por supuesto- a atacar nuestro planeta; el mero objetivo de esta maniobra es mantener ocupados a los héroes para así adueñarse de la energía de Godwave y convertirse en el ser más poderoso del universo.

Con Darkseid, The Source y Godwave en escena, y John Byrne en los guiones, es casi una obviedad aclarar que el resto de los Nuevos Dioses desempeñan roles protagónicos en esta historia.

PROFECIAS

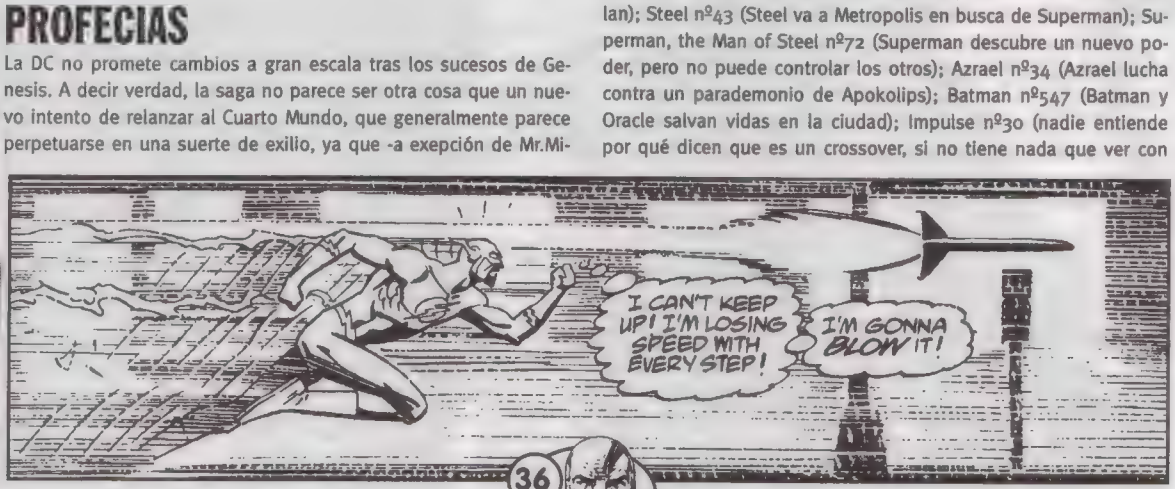
La DC no promete cambios a gran escala tras los sucesos de Genesis. A decir verdad, la saga no parece ser otra cosa que un nuevo intento de relanzar al Cuarto Mundo, que generalmente parece perpetuarse en una suerte de exilio, ya que -a exepción de Mr.Miracle, y Orion y Highfather en menor medida- ningún Nuevo Dios tiene mucha chapa dentro del Universo DC, sumado a que las anteriores series relacionadas con los New Gods tuvieron finales prematuros, y las fugaces glorias de Cosmic Odyssey quedaron ya casi una década atrás.

No obstante, sabemos que morirán algunos héroes, incluyendo uno importante dentro del Universo DC, y probablemente también un Nuevo Dios. Se rifa una muerte, y no todos, pero muchos números, los tiene Capitán Atom, que viene salvándose desde Armaggedon, saga en la que decidieron deshacerce de Hawk porque lo del Capi era demasiado obvio. Otra posibilidad es que el personaje importante que muere y el Nuevo Dios sean el mismo, si este es Orion o Highfather. Es poco factible el primero, pero sabemos que en el número 9 de JK's Fourth World Highfather ya no es el líder de los Dioses de Nueva Génesis y bien puede ser porque esté muerto. Aparte, con Byrne como ideólogo de todo, cualquier cosa es posible, y las complicaciones que pueda aproximar la muerte de Highfather las puede resolver él mismo, sabiendo que es el guionista de JK's Fourth World.

Los cambios más considerables, además, es sabido que estarán fundamentalmente en las revistas relacionadas con Dioses: Power of Shazam (probablemente el Capi no pueda volver a ser Billy permanentemente), Wonder Woman (que murió en el nº125 y resucita convertida en Diosa de la Verdad) y JK's Fourth World.

LIBROS SAPIENSALES

El listado de crossovers que ofrece esta saga es -por orden de aparición- el siguiente: Green Lantern nº91 (Desaad tortura a Kyle para robarle el anillo); Power of Shazam nº31 (Captain Marvel y Mary Marvel no pueden volver a sus verdaderas identidades); Starman nº35 (los poderes de Starman y Sentinel se descontrolan); Steel nº43 (Steel va a Metropolis en busca de Superman); Superman, the Man of Steel nº72 (Superman descubre un nuevo poder, pero no puede controlar los otros); Azrael nº34 (Azrael lucha contra un parademonio de Apokolips); Batman nº547 (Batman y Oracle salvan vidas en la ciudad); Impulse nº30 (nadie entiende por qué dicen que es un crossover, si no tiene nada que ver con

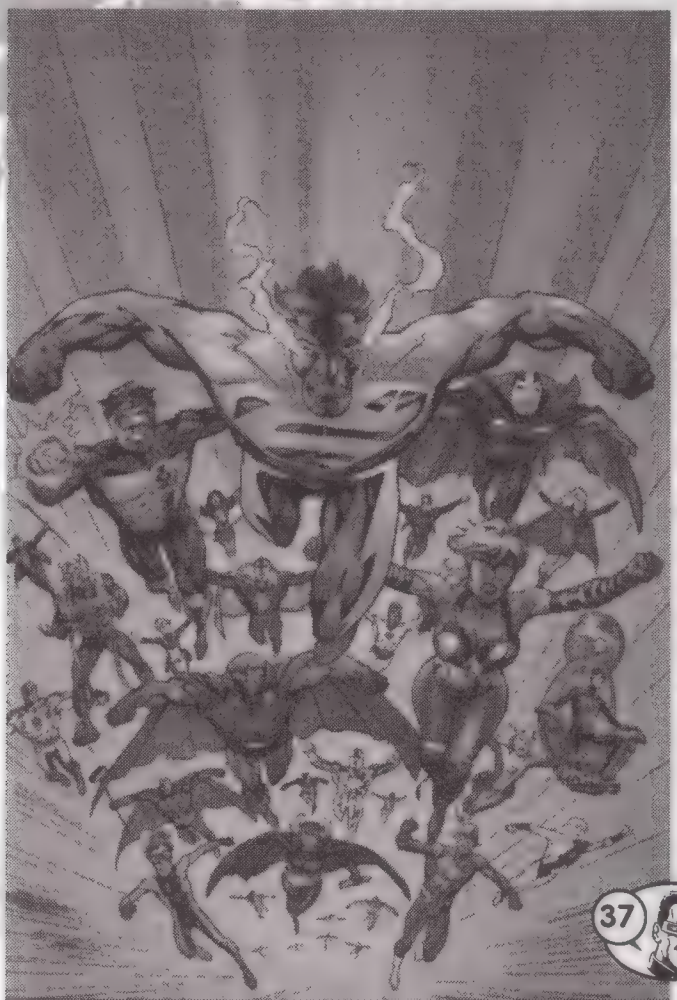


Genesis); JK's Fourth World nº8 (para salvar al universo... Highfather debe morir!); Sovereign Seven nº27 (los Sovereign contra las Female Furies y más conflictos entre Cascade y Maitress); Supergirl nº14 (todo está misteriosamente tranquilo en Leesville); Superman nº128 (el temido regreso del Cyborg!); Adventures of Superman nº551 (el Cyborg ataca y los poderes de Superman no responden); Aquaman nº37 (Aquaman contra un parademonio); Lobo nº44 (Lobo quiere participar del fin del universo y además, muere GoldStar); Resurrection Man nº6 (Mitch está sin poderes y sus amigas enfrentan a los parademonios); Young Heroes in Love nº5 (Hard Drive pierde el control); Legion of Superheroes nº97 (cambios de poderes, el ataque de Mantis y el esperado encuentro entre Apparition y Phase); Robin nº46 (otro número que no tiene casi nada que ver con Genesis); Spectre nº58 (el Spectre se lanza contra la Godwave buscando encontrar a Dios); Superboy & the Ravers nº14 (el ataque final contra el Muro Prometeico); Teen Titans nº13 (la Godwave altera los poderes de Atom); Wonder Woman nº126 (Artemis, Hippolyta y Donna Troy combaten el fin de la existencia); Xero nº6 (Xero contra el Dr.Polaris).

Es llamativo que hayan dejado fuera de los crossovers a las series nuevas (Night Force, Challengers of the Unknow, Book of Fate y Scare Tactics), que para colmo no gozan de mucha popularidad, y a la ultra-taquillera JLA. Tampoco participan Nightwing, Hitman y Flash (es el primer número que escribe Grant Morrison y comienza una nueva saga), y Superboy (aunque sí con los Ravers) y algunos títulos de Superman y Batman.

Terminadas la saga y la vastedad de crossovers, aún queda lugar para algunos aftermaths, que son Power of Shazam nº32, JK's Fourth World nº9, Spectre nº59, Superboy & the Ravers nº15 y Wonder Woman nº127.

...IT IS KNOWN TOO FOR THE PARTICULARLY NASTY WORMS IT HAS PRODUCED.
HANG IT UP, SONAR! YOUR SOUND POWERS ARE GOOD... BUT NEVER GOOD ENOUGH TO OUT-POWER MY POWER RING!



KIRBY - MUERTE Y RESURRECCION

Más allá de la calidad de la saga, el concepto que le da origen es bueno. A todos nos gustaría tener más a menudo a los Kirby's boys desfilando en las páginas de los títulos de DC y, por qué no, una longeva duración de su propia serie. Que no se nos venga el Apocalipsis antes de leerla. Palabra de Nuevo Dios. Amén.

LOS PATÉTICOS CASOS DE: HUMBERTO POLLO

HOY: CHATARRA ESPECIAL

Humberto Pollo ■ Dani the 0

DÁSELOS A LAS HERMANITAS DE LA CARIDAD... ELLAS SABRÁN QUÉ HACER CON ESAS PORQUERÍAS!!!
PERO...
HORAS MÁS TARDE...
BUENAS, SOY UN COLECCIONISTA DE STAR WARS Y VENGO HACIENDO UN SEGUIMIENTO DE UNA COSTOSA PIEZA...
SÍ, ARTURITO! USTED TIENE LA PIEZA ORIGINAL QUE USÓ LUCAS PARA SU FILM. HAY TRES MILLONES DE DÓLARES POR ESA RELIQUIA
EL LAVARRO...
PA
¡UHIA! SE DESMAYÓ... PEDIRÉ AYUDA A ESAS HERMANITAS DE LA CARIDAD QUE VEO ALLÁ A LO LEJOS...
PLOP!
¿QUIÉN IBA A PENSAR QUE VENDIENDO ESA BASURA NOS DARÍAN TANTO DINERO?
CUANDO VUELVA A BUENOS AIRES ME PONGO A JUNTAR CHATARRA... ¿Y EL NATIVO HAWAIANO? TODAVÍA NO TERMINÓ CON MIS MASAJES...
DANº THE ⊙°
FIN

JUEGOS DE ROL

CARDS

MUÑECOS

HORROR

EROTISMO

MAGIC

JAZZ

ENCONTRÁ TODO EN

POSTERS

SCI-FI

ENTELEQUIA

CINE

COMICS

ROCK

1

Talcahuano 470
371-0886
De 10 a 20

2

Juramento 2584
788-4521
De 10 a 20

3

Arenales 3337
Paseo del Sol
Local 6
825-1799
De 10 a 20

ENVIOS AL INTERIOR

SUSCRIPCIONES

VENTAS POR MAYOR

STAR WARS

POR LISANDRO BERENGUER GRASSI

LOS BUENOS: ALMIRANTE ACKBAR

El Almirante Ackbar, es sin duda una de las mentes militares más importantes de la Alianza Rebelde y de la Nueva República, y uno de los generales que más saben sobre la táctica de combate estelar del Imperio. Esto no es tan sorprendente si se tiene en cuenta que Ackbar adquirió todos sus conocimientos de primera fuente... y qué fuente.

Cuando el Imperio contactó a los Mon Calamari e intentó someterlos, aplicó la política antialienígena que lo caracterizaba, por lo que cientos de miles de calamarianos fueron vendidos como esclavos. Sus conocimientos mecánicos y su alta cultura los hacían excelentes ayudantes de campo. Ackbar fue uno de los primeros calamarianos que fue tomado prisionero, y su destino fue el de sirviente personal de un almirante imperial.

Al poco tiempo, sin embargo, sería dado como obsequio al Gran Moff Tarkin, a cargo de los Territorios Exteriores. Desde su posición como piloto y sirviente personal de Tarkin, Ackbar tenía acceso a toda clase de documentos e informaciones secretas. Además, la costumbre imperial de considerar objetos a los esclavos lo ayudó, pues pudo escuchar conversaciones que lo mantenían informado acerca de la situación de la Galaxia. Así fue como Ackbar se enteró de la Rebelión y comenzó a actuar como "topo", pasando datos a la Alianza.

El tiempo llegaría cuando sería liberado. Mientras piloteaba la nave de Tarkin, con el Gran Moff a bordo, viajando desde su palacio en Eriadu rumbo a la recién terminada Estrella de la Muerte, un comando rebelde atacó la lanzadera y rescató al Calamari. Ackbar viajó inmediatamente a su planeta para convencer a su gente de unirse a la Alianza Rebelde, lo que logró.

La primer tarea como comandante de Ackbar fue supervisar la creación de un nuevo tipo de nave espacial de combate personal. El diseño terminó siendo el ala-B, una de las mejores clases desarrolladas por la Rebelión. El exitoso desarrollo del ala-B le otorgó el ascenso a Almirante.

Poco antes de que los rebeldes se establecieran en Hoth, la nave que llevaba a Ackbar y su equipo de técnicos se estrelló en el planeta Daluuj luego de haber sido atacada por fuerzas imperiales. Han Solo, Luke Skywalker y la princesa Leia acudieron a su rescate. Luego de este incidente, Ackbar comenzó a ganarse más y más el respeto de Mon Mothma, la líder rebelde, hasta que se transformó en miembro de su círculo más íntimo de consejeros y en Comandante Supremo de toda la Flota rebelde. Desde este puesto estuvo a la cabeza de la fuerza que destruyó la segunda Estrella de la Muerte.

Con el establecimiento de la Nueva República, Ackbar sería nombrado miembro del Consejo Previsional y también del Consejo Interior, el grupo de los más escuchados por Mon Mothma. Aquí comenzarían sus roces con Borsk Fey'yla, el consejero bothano que tomó a Ackbar como enemigo personal.

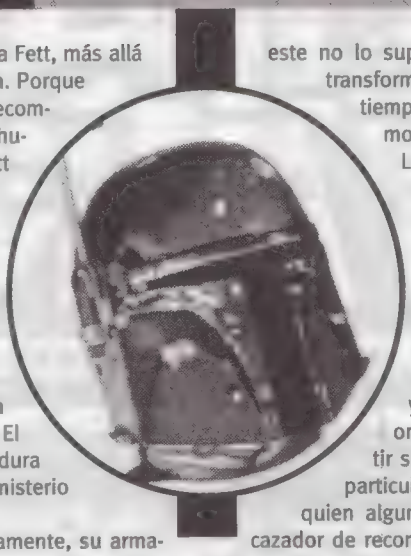
Los problemas del Almirante con Fey'yla llegarían a un pico durante la ofensiva del Gran Almirante Thrawn, cuando Ackbar fue acusado de aceptar sobornos del Imperio y fue apresado. Afortunadamente para la Nueva República, se comprobaría que los cargos eran falsos y el Mon Calamari fue restituido a su puesto a tiempo para salvar a la Flota de la República de una desastrosa derrota a manos del renacido imperio.

Años más tarde, Ackbar ayudaría a Luke cuando este quiso reubicar a sus sobrinos Jedi en un planeta aislado para que no fueran blanco de más intentos de secuestro. El calamariano encontró el planetoide Anoth, del que sólo él y el Maestro Jedi conocían la ubicación. Sin embargo, su principal ayudante, Terpfen, un Calamari controlado por los imperiales, averiguaría la ubicación del planeta y forzaría a Ackbar y a Leia a correr una desesperada carrera para salvar al pequeño Anakin Solo de ser tomado prisionero por fuerzas del Imperio. Luego de salvar al pequeño, Ackbar volvería a Coruscant para recuperar su rango, que había resignado luego de un incidente interplanetario orquestado también por su segundo. Desde su puesto como comandante Supremo de la Flota de la Nueva República, el Mon Calamari todavía serviría muchos años más en la lucha por una Galaxia más segura y libre.

LOS MALOS: BOBA FETT

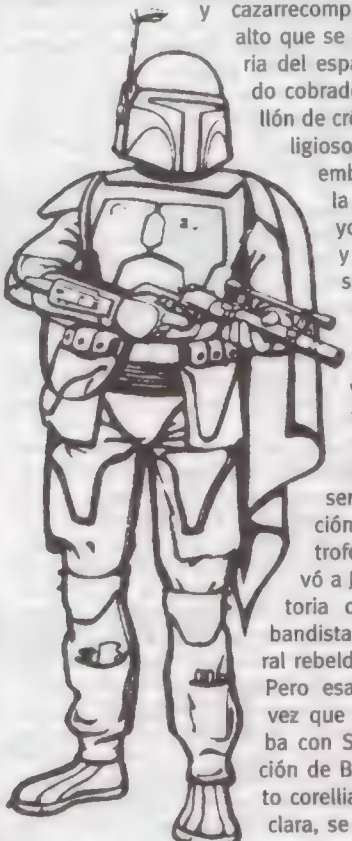
Los hombres excepcionales, como Boba Fett, más allá de su alineamiento, no nacen, se hacen. Porque antes de transformarse en el cazarrecompensas más temido de la Galaxia, el humano que se convertiría en Boba Fett era un simple funcionario público. Policía, para más datos.

Jaster Mereel era un oficial de la ley en el planeta Concord Down que tenía una visión muy particular de la justicia. Así fue que mató a un compañero que estaba implicado en casos de corrupción. Mereel fue juzgado por el asesinato y ante su negativa a arrepentirse, exiliado del planeta. El cómo adoptó el nombre y la armadura que después lo harían famoso es un misterio que sólo él podría contestar.



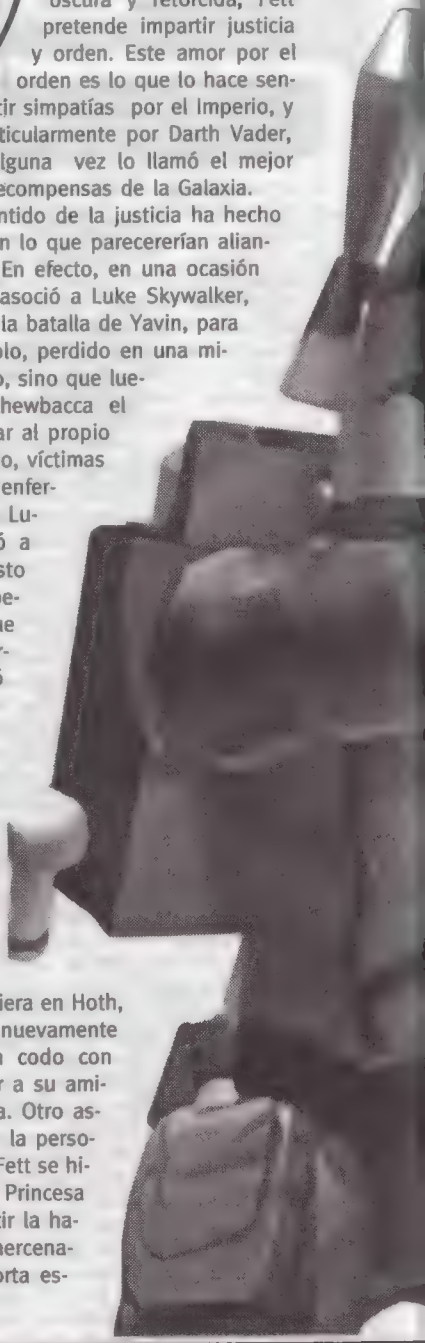
La marca registrada de Fett es, precisamente, su armadura mandaloriana. Sólo se conocen dos ejemplares más, además de la suya, que han sido usadas por personajes que en un momento u otro han querido aprovechar la fama que Boba ha otorgado a su traje. De más está decir que Fett se encargó de que estos impostores se encontraran del lado equivocado de su blaster.

A lo largo de los años, Boba Fett ha trabajado como mercenario, soldado, guardaespaldas, asesino a sueldo y cazarrecompensas. El botín más alto que se registra en la historia del espacio conocido ha sido cobrado por él: medio millón de créditos por el líder religioso Nivek'Yppiks. Sin embargo, la persona a la que ha servido mayor cantidad de veces y por más tiempo ha sido Jabba el Hutt. Para la gangsteril babosa Boba realizó múltiples servicios, que generalmente incluían la eliminación de enemigos, deudores o desertores de la organización del hutt. El mayor trofeo que Boba Fett llevó a Jabba fue (ya es historia conocida) el contrabandista devenido en general rebelde Han Solo.



Pero esa no era la primera vez que su camino se cruzaba con Solo. Aunque la relación de Boba Fett con el piloto corelliano no está del todo clara, se sabe que Jaster Mereel conoció a Solo (sin que este no lo supiera) al poco tiempo de haberse transformado en Fett, y que desde ese tiempo carga alguna clase de problema moral con el esposo de la princesa Leia. Es que Boba Fett tiene su propio concepto de bien y mal, y aunque parezca extraño, no acepta todos los trabajos que se le encomiendan sino que elige a qué fugitivos captura. Podría decirse que, de alguna manera oscura y retorcida, Fett pretende impartir justicia y orden. Este amor por el orden es lo que lo hace sentir simpatías por el Imperio, y particularmente por Darth Vader, quien alguna vez lo llamó el mejor cazador de recompensas de la Galaxia.

Este particular sentido de la justicia ha hecho que Boba entre en lo que parecererían alianzas improbables. En efecto, en una ocasión el mercenario se asoció a Luke Skywalker, poco después de la batalla de Yavin, para rescatar a Han Solo, perdido en una misión. No sólo esto, sino que luego se unió a Chewbacca el wookie para salvar al propio Skywalker y a Solo, víctimas de una extraña enfermedad del sueño. Luke inclusive llegó a ofrecerle un puesto en la Rebelión, pero antes de que Fett pudiera unirse se descubrió su plan, que implicaba entregar al grupo de rebeldes directamente a las manos de Vader. Boba escapó, pero poco antes de que la Alianza Rebelde se estableciera en Hoth, Skywalker se vio nuevamente luchando codo a codo con Fett para rescatar a su amigo contrabandista. Otro aspecto peculiar de la personalidad de Boba Fett se hizo evidente a la Princesa Leia tras compartir la habitación con el mercenario durante su corta es-



tadía en el Palacio de Jabba el Hutt. El gángster ofreció a Fett la posibilidad de utilizar a la princesa de cualquier forma que deseara, pero Boba se conformó con pasar la noche en vela, intercambiando algunas palabras con la líder rebelde. Allí Leia se enteró, por ejemplo, de la negativa de Boba Fett de ceder a los impulsos de su cuerpo, tales como el sexo y la bebida. En efecto, Boba es abstemio y célibe.

La obsesión de Boba Fett con Han Solo comenzó luego de que los rebeldes rescataran a su amigo del palacio. Durante la lucha, el cazarrecompensas cayó dentro del sarlacc. Allí pudo sobrevivir sólo gracias a su armadura, y consiguió salir activando sus retrocohetes, luego de experimentar todo el poder mental de la criatura, hecho que empujó su sanidad hasta el límite. Mal herido, con una pierna casi inutilizada y con su armadura estropeada, Boba se derrumbó a metros de la boca del Gran Pozo de Carkoon. Allí fue encontrado por otro de los servidores de Jabba, el cazador de recompensas Dengar, quien lo llevó a los restos del Palacio y lo curó. Desde ese momento, ambos mercenarios trabajaron juntos.

Como su nave, la infame "Esclavo I", había sido capturada y confiscada por la triunfante Rebelión, Fett y su compañero se dirigieron a Nar Shaddaa, la luna de los hutts, donde se encontraba la "Esclavo II". Y dado que toda la galaxia lo consideraba muerto, Boba Fett se dedicó a pagar viejas deudas con enemigos que nunca supieron qué los golpeó. De a poco Fett fue recuperando la confianza y el dinero, y en previsión de un posible encuentro con Solo, decidió recuperar su vieja nave de manera legal, comprándola a través de empresas fantasma.

Seis años después de Endor, Boba Fett se encontró trabajando nuevamente para los hutts, que querían a toda costa las cabezas de Han y Leia a raíz de la muerte de Jabba. Dio con ellos justamente en su base de operaciones, Nar Shaddaa, y la pareja se sorprendió al enterarse de que el mercenario seguía vivo. Los Solo escaparon por un pelo, gracias a la ayuda de unos viejos asociados de Han, y la frustración de este escape hizo que la sociedad Dengar-Fett se disolviera y Fett pasara a cultivar un perfil más bajo.

Luego de la destrucción del cartel mafioso de los hutts por parte de la Nueva República, el precio sobre las cabezas del matrimonio Solo desapareció, pero Han siguió con ojo vigilante la posible reaparición de Boba Fett, ya que a esa altura la caza se había convertido en algo personal. A pesar de todo, no volvió a saber del mercenario hasta muchos años después, cuando retornó a visitar el planeta en el que Fett lo avistara por primera vez, Jubilar. Han había querido escaparse de la monotonía de Coruscant por las suyas, y ese fue su error. Tal como resultaron las cosas, una vieja asociada de Boba avisó al cazarrecompensas y este atravesó medio espacio conocido para confrontar finalmente a Solo. Ambos hombres terminaron frente a frente, cada uno con un rifle blaster hundido en las costillas del otro, en una perfecta "parada mejicana", gritándose acusaciones mutuamente. Al final, y a pesar de las ganas que cada uno tenía de volarle la cabeza al otro, acordaron una salida, y cada uno regresó a su planeta, para no volver a verse.

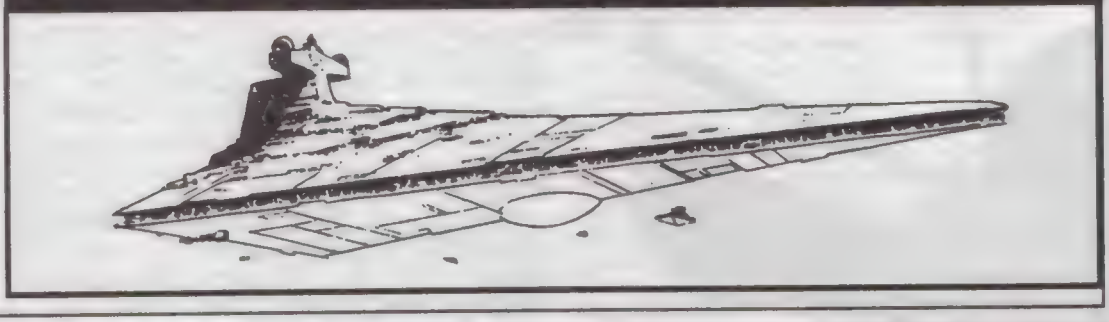
EL HARDWARE: DESTRUCTORES ESTELARES

La tristemente familiar forma de punta de flecha de los Destructores Estelar es una visión que nadie quisiera contemplar cerca de su planeta. La primera de esta clase de naves, designadas para transportar tropas, vehículos de asalto terrestre y de combate personal espacial fue diseñado durante la Vieja República por el ingeniero Walex Blissex hacia el fin de las Guerras Clónicas. Esta generación de destructores (clase Victoria) media 900 metros y podía llevar dos docenas de cazas TIE, además de estar dotados de sistemas de defensa propios.

Los Destructores Victoria quedaron rápidamente obsoletos con el advenimiento del Imperio, que desarrolló dos nuevas clases: los Destructores Imperiales y los Super Destructores.

Los clase Imperial miden 1.6 kilómetros de largo y están llenos de armas: turbo lasers y cañones iónicos crean redes de fuego que se complementan con los 72 cazas TIE que porta la nave. Además, poseen escudos de energía y rayos de tracción que permiten impedir que naves más pequeñas escapen al hiperespacio. Son utilizados primariamente como naves de combate, aunque también se usan como fortalezas móviles.

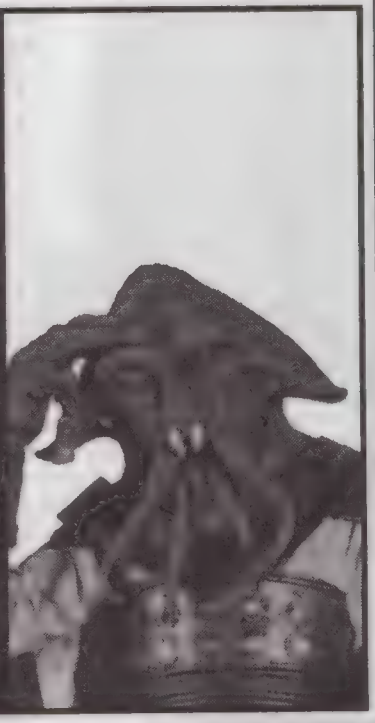
La clase Super Destructores es el pico de la tecnología bélica Imperial. Ocho kilómetros de terrorífico poder, con capacidad de fuego y de despliegue de cazas de combate unas cinco veces superior a los Destructores clase Imperial. Los Super Destructores no suelen ser utilizados como naves de combate per se, debido a su corto número y alto costo de fabricación, sino que preferentemente se usan como naves insignia, donde los oficiales de alto rango guían al resto de la flota. El "Ejecutor", de Darth Vader, era un Super Destructor Estelar.



LOS PLANETAS: MON CALAMARI

Desde el espacio Mon Calamari se ve azul. Esto es debido a que casi el cien por ciento del planeta está cubierto de océanos. En esta esfera de agua evolucionaron dos especies sentientes, los Mon Calamari y los quarren. Ambas son anfibias, pero los quarren prefieren las profundidades del mar mientras que los calamarianos disfrutan más de las aguas costeras y más superficiales.

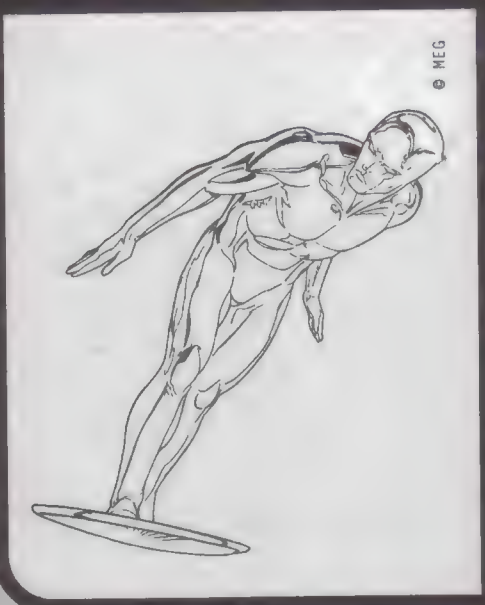
Ambas especies se han desarrollado simbióticamente, con los quarren minando el lecho submarino en busca de metales y materiales de construcción y los Mon Calamari utilizando estos materiales para construir ciudades de múltiples niveles, por encima y por debajo del agua, que son habitadas por las dos razas.Los Mon Calamari eventualmente utilizaron su conocimiento sobre plataformas marinas para construir estaciones orbitales y naves espaciales, con las que colonizaron su sistema estelar. En esto los quarren fueron más reticentes: no compartían la obsesión que tenían por las estrellas sus hermanos planetarios. Antes de que los calamarianos pudieran desarrollar el viaje hiperespacial, sin embargo, fueron descubiertos por el Imperio, que rápidamente quiso subyugarlos. Cuando los Calamari no quisieron entregarse como esclavos, fuerzas imperiales atacaron el planeta, capturando a muchos de la población Mon Calamari, lo que no hizo sino decidir a los quarren y a los Calamari a pelear contra el enemigo. Mon Calamari se unió a la Alianza Rebelde y le proporcionó cientos de naves que fueron rápidamente modificadas para la guerra y que resultaron decisivas para el triunfo rebelde.Luego del establecimiento de la Nueva República todos en Mon Calamari pensaron que la tranquilidad reinaría, pero no fue así. El planeta fue atacado sucesivamente por la Almirante Daala y por el clon del Emperador. Ciudades enteras fueron devastadas, y la capital del planeta, Ciudad Coral, quedó seriamente dañada. Sin embargo, con el espíritu de cooperación que los ha caracterizado a lo largo de su historia, los Calamari y los quarren se pusieron manos a la obra para reconstruir su planeta, lográndolo en tiempo record.



SILVER SURFER

Nombre Real: Norrin Radd.
Primera Aparición : Fantastic Four nº48 (1967).

Creadores: Stan Lee y Jack Kirby.



HISTORIA: Antes de ser poseedor de poder cósmico, el Silver Surfer era un mortal más de nombre Norrin Radd. Su historia comienza en el cuarto planeta del sistema Deneb, llamado Zenn-La, un lugar donde la alta tecnología había producido una decadencia moral y una apatía hacia la vida, ocasionando grandes tasas de suicidio y drogadicción en su población. En Zenn-La la gente nacía y moría sin alcanzar ningún propósito. Norrin, hijo de Jartran Radd, era distinto al resto de sus pares, profesaba un profundo amor hacia su novia Shalla-Bal y, aún cuando había sufrido el suicidio de sus padres, era un ser de gran espíritu. Durante décadas (pues los zenn-lavianos viven varios cientos de años) esta situación se mantuvo y hubiera seguido así de no ser por la llegada del Gran Devorador: Galactus. Para salvar a su planeta de la destrucción, Norrin ofreció al poderoso Galactus su eterno servicio en la tarea de buscar mundos para saciar el hambre de su nuevo amo. Galactus, que nunca antes había conocido una propuesta de esta índole, decidió aceptar el ofrecimiento. Pero sabiendo que el joven necesitaría gran poder para llevar a cabo su misión, hizo uso de sus energías cósmicas y transformó a Norrin en el Silver Surfer, el primero de sus heraldos. Galactus también sabía que ningún alma podía llevar a cabo el genocidio de seleccionar planetas para su destrucción sin enloquecer, por eso alteró la mente de Surfer para que no sintiese ninguna emoción o remordimiento.

Por centurias el heraldo recorrió el universo escogiendo mecánicamente planetas para su amo, hasta que encontró a la Tierra y la eligío para la asimilación. Galactus no encontró este planeta indefenso, sino protegido por los Fantastic Four, que opusieron gran resistencia, aunque su poder era insuficiente para vencerlo. Pero la batalla cambió de lado cuando Alicia Masters (la novia de Ben "Thing" Grimm) suplicó al Surfer que ayudase a sus amigos. Este pedido despertó la conciencia de Norrin Radd y vio que la Humanidad no debía ser destruída, por lo que se opuso a su amo. Al terminar la batalla y verse Galactus derrotado, condenó al Surfer a un exilio dentro de la Tierra, formando una barrera de energía alrededor de esta que impidiese pasar al surfista. Cautivo en nuestro mundo, Norrin decidió usar su poder en favor de la justicia y se unió durante algun tiempo a los Defenders (junto a Hulk, Namor y Dr.Strange) y ayudó ocasionalmente a los Avengers. A pesar de sus actos heroicos, la población de la Tierra nunca acepto al alienígena y lo persiguió arduamente (de forma parecida a como se hace con los mutantes), por lo que este siempre busco la manera de abandonar el planeta. Durante uno de estos intentos, llamó la atención del maligno Mephisto, quien empezó a odiar y codiciar el alma del Surfer y se convirtió en su más acérrimo enemigo.

Finalmente, Norrin Radd consiguió abandonar su planeta adoptivo (la clave era tratar de salir sin utilizar su tabla, pues la presencia de esta activaba el campo). Una vez libre, Norrin se dirigió a su hogar y a su amada Shalla-Bal, pero esta era ahora la emperatriz de Zenn-La y aunque seguía amando al Surfer, los asuntos de gobierno no le dejaban tiempo para su relación. Con el corazón roto, Norrin partió nuevamente a las estrellas. Durante los meses siguientes Silver Surfer enfrentó varias amenazas, como un complot de los Elders of the Universe para destruir el universo y la segunda guerra Kree-Skrull. Durante estos episodios, el Surfista conoció a la segunda mujer de su vida: la elemental Mantis, pero esta moriría al poco tiempo, sólo para ser reemplazada por la cuarta heralda de Galactus: Nova.

En este tiempo Norrin enfrentó a su peor amenaza: Thanos, el titán. Thanos, adorador de la Muerte y poseedor del poder supremo que le otorgaban las seis gemas del infinito (reunidas en el Guantelete Infinito), se embarcó en la tarea de destruir a la mitad de la población del universo. El Surfista se enfrentó varias veces con él sin poder vencerlo jamás y triunfó solamente mediante un esfuerzo conjunto (y un muy complicado plan) con Adam Warlock y otros héroes de la Tierra.

Fue durante la guerra con Thanos que Galactus levantó el bloqueo mental que le impedía al Surfer sentir culpa por la muerte de los planetas que había condenado durante su tiempo como heraldo, tras lo cual el Surfer juró no volver a tomar ninguna vida más. En tiempos posteriores, el Surfer se encontraría nuevamente con su antiguo amo, ya sea como amigo o como enemigo, hasta la muerte del Gran Devorador a manos de su último heraldo, Morg. En el presente, Norrin reside nuevamente en la Tierra, pero por causas desconocidas ha perdido por completo sus sentimientos y emociones, así como parte de su memoria, y es su actividad principal (junto a la no vidente Alicia Masters) recuperar su antiguo estado.

El inmenso poder de Silver Surfer lo sitúa en una posición intermedia entre los mortales y los entes cósmicos como Galactus, el Watcher o el Stranger. Su coraza plateada externa es casi indestructible y capaz de absorber o reflejar todo tipo de energía. Su medio de locomoción usual es su tabla, la cual le permite moverse a velocidades superiores a la de la luz (e incluso viajar en el tiempo) con gran agilidad. Posee un dominio total sobre la energía cósmica, la cual puede usar de varias formas: reconstruir materia, alterar el tamaño de los objetos, disparar rayos de inmenso poder y hasta (con gran esfuerzo) volver a la vida planetas moribundos. Esto está acompañado de un "sentido cósmico" que le previene de eventos importantes en el universo y de una capacidad de rastreo a niveles siderales. En resumen, el Surfer es un ser único y digno de respeto cuyo -tal vez único- punto débil es su nobleza y su excesiva inocencia. (Juan Manuel García Carral)

EXTRA-DATA

Cuenta la leyenda que el Surfer no figuraba en los planes de [illegible]

Lee se embarcó en la producción de un título dedicado íntegramente al Surfer, eligió a John Buscema como dibujante y [illegible]

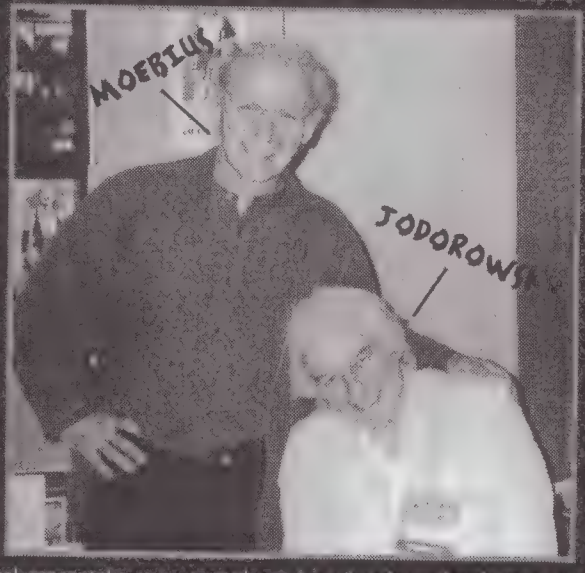
se fue a la DC. El fracaso de esta serie (que duró apenas 18 números) también fue un duro golpe para Stan Lee, que dejó casi en el acto su carrera como guionista.

Diego en San Diego II

Hola. En nuestro número 15, allá por 1995, tuve el placer de contarles mi primera experiencia en cobertura de convenciones internacionales, directo desde la ciudad de mi santo. Hoy puedo contarles mi segunda visita a la convención de comics más grande del mundo.

Los stands están cada vez mejores, cada vez más variados, ya no hay sólo editoriales y gente que vende comics; el merchandising ha copado San Diego! Infinidad de stands dedicados al manga (al merchandising del manga, remeras, posters, muñecos, soretes, cualquier cosa con un envoltorio escrito en japonés), stands de las fábricas de muñecos, de figus, de estatuas, de card-games, de juegos para computadora, de relojes con superhéroes, de videos, de posters, de libros de ficción y un etcétera muuuy largo.

Impresionante la táctica de algunos stands, que, para atraer más público, babeante y cebado, ponen a firmar o para sacarse fotos a unas hembras infartantes. Premio especial para el stand de Heavy Metal con la reina del porno barato, Julie Strain, vestida como un personaje dibujado por Bisley (por supuesto a lo que menos atención le presté fue al nombre de su personajito), mención honorífica para el stand de Image (sector Larsen), donde enloquecían al publico las Inmortal Two, con trajes idénticos al comic y muy pero muy bien rellenados. Además había un grupito de Sailor Scouts para cometer un crimen, elenco rotativo de pechugas en Carnal Comics, George Perez se paseaba con una [illegible] Plague, su nueva creación; Marvel presentaba unas regordetas Jean Grey y Rogue y muchas más que prefieron no recordar para poder terminar esta nota.



DC mostraba al nuevo batimóvil, computadoras interactivas y una pantalla gigante con capítulos de Superman Adventures, Animaniacs y adelantos de Batman: Sub-Zero, además de cientos de artistas, firmando ejemplares y autógrafos, regalando posters y pins, mirando carpetas de futuros dibujantes y charlando con molestos periodistas argentinos. Ups!

McFarlane montó el Spawn Alley, una especie de cueva siniestra en la que debe haber gastado una fortuna, con un Violator alucinante en la entrada, televisores y un Clown a la salida, haciendo hincapié en la peli y el dibujo animado. Además del stand del comic-book, a la vuelta del de Top Cow, a la vuelta del de Larsen... cerca del de Liefeld.

Jeff "Bone" Smith, Charles "Books of Ballads and Sagas" Vess y un par más, montaron un stand conjunto con un árbol grandísimo, muy bien decorado. Dark Horse agregó a los pies de la gigantesca Reina Alien a una especia de Cucaracha Alien que no pude identificar, Acclaim tenía jueguitos de computadora; Wizard una rueda para [illegible] jugar con computadoras, te daban figus, te regalaban revistas de Hulk y Peter David te las firmaba, y si gritabas bien fuerte "Make Mine Marvel!" te tiraban revistas a la marchanta. Pasé por ahí y justo un tipo dijo algo genial: "Sah, Make Mine Bankrupcy". Giles disfrazados de Wolverine, Spider-Man y la Bestia, se sacaban fotos para la alegría de los niños.

Otro stand presentó al Tío Ben (el tío de Luke en Star Wars I); pobre viejito, firmaba autógrafos cuando vencía al parkinson, y la juguetería Puzzle Zoo trajo a Lou Ferrigno. El colosal actor que interpretara a Hulk (colosal por lo alto, no por lo buen actor, cabe aclarar), me frenó justo cuando le estaba por sacar una foto y me explicó muy cortésmente: "Cinco dólares la foto". "Ahá -le dije haciéndome el sorprendido. Y con una sonrisa lo saludé y le dije en porteño básico: -Andate un poquito a la mierda".

Otra vez me sorprendió la cantidad de gente disfrazada, pero

esta vez, se polarizó en dos temas: Star Trek y Star Wars. Los trekkies porque están locos y los otros porque se conmemoraba el vigésimo aniversario de la aparición de la peli de Lucas. Vi Leias y Vaders, pilotos imperiales y rebeldes, Tusken Raiders y un nenito de Jawa, guardias imperiales y hasta un Ewok.

Por supuesto asistí a la entrega de los Premios Eisner, que arrancó con un tranquilo discurso de Frank Miller, y contó con la participación de muchísimos artistas del momento y algunos históricos. Saludé al maestro Will Eisner y me dije: Debe ser loquísimo que se entregue un premio con tu nombre y vos estar ahí parado en el escenario todo el tiempo. Es más, pudo haberlo ganado él en una categoría.

Presencié un encuentro entre Moebius y Jodorowsky, fui a una charla con todo el staff de Vertigo y quedé muy copado con US (Uncle Sam), con dibujos de Alex "Kingdom Come" Ross. Charlé con Grant Morrison, con James Robinson, con George Perez, con Mark Waid, con Matt Groening, con Carlin, con Claremont, con Aragonés, con Humberto Ramos, con Erik Larsen, con Mike Mignola, con Warren Ellis, con Jeff Smith, con Steve Dillon, con Bruce Timm y Paul Dinni, con Peter David y otros, que van a ir viendo a medida que publiquemos los reportajes. (Por las dudas, a Phil Jiménez lo saludé de lejos).

Esta vez no me dió para pedir dibujitos, no sé. Me pareció innecesario. Es impresionante las colas que hacen los yankis para que les hagan dibujitos en hermosos libros de tapa dura, o para que les firmen una revista, o para que un editor les mire la carpeta.

No quiero repetir lo de la nota anterior, pero quiero remarcar una vez más que en la convención se pueden conseguir revistas espectaculares desde 10 CENTAVOS (leyeron bien) en adelante. Teniendo guita, un cebado en la comic-con puede hacerse una colección de absolutamente TODO lo que publicaron Marvel y DC desde los '60 hasta ahora (y hasta le alcanza para cosas de DC de la Golden Age). Este concepto así como me alegra, me deprime, porque es el fin del coleccionismo como actividad. Basta de rastrear revistas. Poné la tarjeta de crédito y hacete la mejor colección del mundo en diez minutos. Se acabó la gracia. Cualquier salame con mucha plata puede ostentar la más exhuberante, completa y distinguida colección de comics con sólo ir a San Diego en la fecha justa. Qué se le va a hacer... Mientras acá nos atenemos al "tapa por 1.7" o a que nos avechucheen las compañías que envían por correo, allá se cagan en los catálogos de Wizard y, cuando llega el domingo y se preparan para volver a sus ciudades, ningun comerciante quiere volver cargado, asi que... "TODO A MITAD DE PRECIO!" dicen los carteles, "LLENE ESTA CAJA GRANDE POR 50 $", pregonan. Ah, qué lindo.

Guau! Segunda nota desde San Diego. Esta se ha transformado en mi sección favorita. Deberíamos hacerla más seguido, ¿no? Manden muchas cartas pidiendo que yo viaje a San Diego más a menudo! Chau, gracias. Tal vez nos veamos allá dentro de dos años.

APRENDÉ A USAR TUS PROPIAS ARMAS. APRENDÉ HISTORIETA EN LA EAH.

eah
Escuela Argentina de Historieta

Guión de historieta

Dibujo de historieta

Historieta humorística

Ilustración

LAS CLASES COMIENZAN EN SEPTIEMBRE. INFORMATE!!

La **EAH** es la única escuela con un plan integral que te enseña guión, dibujo e ilustración, con docentes de primer nivel: Juan Zanotto, Carlos Albiac, Dani The O, Andrés Accorsi, Ignacio Noé.

Estámos formando a los historietistas del siglo XXI.

No te quedes dibujado.

eah
Escuela Argentina de Historieta

COCHABAMBA 868 - CAPITAL - TEL. 307-6170/7297

BRUNO HELMET

¡ULTIMOOO MOMENTO! ¡EL EX ALMIRANTE MAXIMILIANO ZERO, FUÉ ENCONTRADO ACRIBILLADO A BALAZOS!
PUERTO MADERO
ASESINAN AL EX ALMIRANTE MAXIMILIANO ZERO

Bruno Helmet ■ Fernando Calvi

¿Y ASÍ TERMINA TODO? MUERTO ...
¡BUFF, MALDITO CALOR!
...MUERTO A MANOS DE UN SADICO Y SINIESTRO SUBVERSIVO ASESINO.
CLARO QUE ESTO EN LUGAR DE UN PATETICO FINAL... ¡PUEDE SER UN INFERNAL COMIENZO!
JE!

ERIK REINWEIB, FUÉ OFICIAL DE LAS SS DE HITLER. HACE TIEMPO QUE ESTÁ RECLUIDO EN UN ASILO EN EL CENTRO.
YA ES UN VIEJO DÉBIL Y DECREPITO, PERO SU NEGRA ALMA SIGUE CONTAMINANDO ESTE PLANO.
SE LA PASÓ GAMBETEANDO LA JUSTICIA DE LOS HOMBRES; PERO NO ESCAPARÁ DE LA JUSTICIA DE DIOS!!!
3

DESPUES DE SACUDIRSE LA MIERDA DEL RIACHUELO Y LAVAR BAJO LA LLUVIA SU ABYECTA ANATOMIA, EL DEMONIO BUSCA...
BUSCA UN CUERPO Y UNA MENTE PARA POSEER. UN CUERPO Y UNA MENTE QUE LO RECIBA CON LOS BRAZOS ABIERTOS. Y SE SABE QUE EL QUE BUSCA ENCUENTRA.

ESPERO A LA MUERTE
...EN ESTE ASILO INMUNDO, LLENO DE NEGROS Y DE JUDIOS.
Y SE QUEDA TODO EL DÍA AHÍ, MIRANDO POR LA VENTANA.
COMO SI ESPERARA A ALGUIEN, ¿NO?
MIENTRAS NO MOLESTE.
PERDIMOS LA GUERRA, PERDÍ MI CUERPO PERFECTO, MI BELLEZA, MI FUERZA.
NO ME INTERESA VIVIR ASÍ.
SI PUDIERA VOLVER A SER COMO FUÍ... SNIF... HARÍA CUALQUIER COSA.

¿CUALQUIER COSA, SEÑOR REINWEIB...?
...PUEDO DEVOLVERLE LA FUERZA, LA SALUD Y LA BELLEZA QUE DIOS LE QUITÓ. ¿ACEPTA?
¡SI!
SI ME PRESTA SU CUERPO Y SU MENTE POR UN RATO...
AH!
BIEN... ... AHORA REINWEIB...
...RELAJECE Y DISFRUTE EL DELICIOSO DOLOR...
¡¡¡...DE LA POSESION!!!

SEIS MINUTOS DESPUES...
RESIDENCIA GERIATRICA
EN SEGUNDOS ROMPO LA CERRADURA, ANULO LAS ALARMAS, Y PONGO A DORMIR A LOS GUARDIAS Y A LA RECEPCIONISTA.
LLEGA TARDE, QUIEN QUIERA QUE SEA. YA NO SOY EN VIEJO ENFERMO Y DEBIL QUE ESPERABA.
¡¡¡VIEJO Y PATETICO NAZI, TE LLEGÓ LA HORA!!!
¿NO? BUENO, YO LO VOY A MATAR IGUAL.
UN PODER INMENSO ME POSEE AHORA.
JEJE!
LE PRESENTO AL HUESPED DE HONOR QUE ALBERGA MI CUERPO, LE PRESENTO ...

..AL DEMONIO, HA HA HA!!!
SSSSSS
ME LLAMO SVASTIX, Y VENGO DE ABAJO.
¡¡¡A LA MIERDA!!!
A CONFUNDIR Y ENGAÑAR; A VIOLAR Y MATAR, VENGO. A CORROMPER CUERPOS Y PERVERTIR ALMAS.
LO QUE FALTABA PARA COMPLETAR EL DÍA... ENFRENTARME CARA A CARA CON UNO DE LOS HIJOS DE MANDINGA!!!

LEVIATHAN!

Nombre Real: Salu Digby
Primera Aparición: versión original: Action Comics nº276 (1961); versión actual: Legion of Superheroes nº66 (1995).

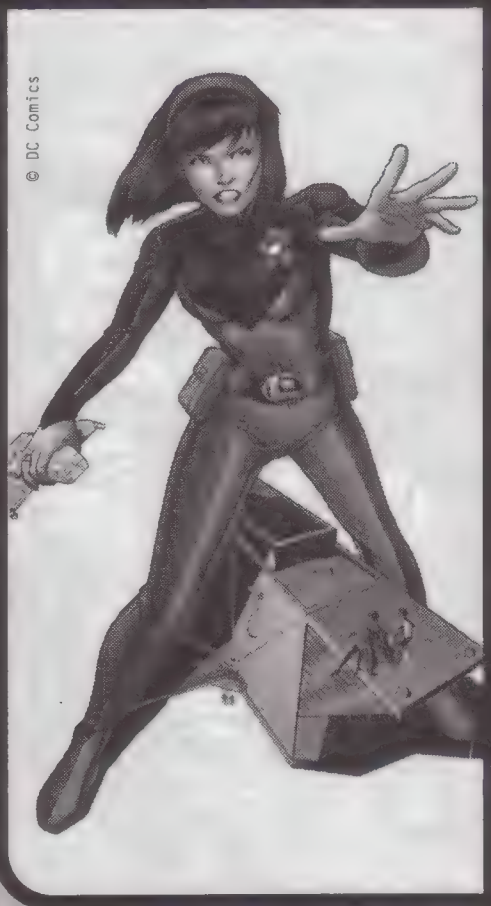
Creadores: versión original: Edmond Hamilton; versión actual: Tom McCraw, Mark Waid y Lee Moder.

HISTORIA: Después de que la Legión de Superhéroes pasara a ser un organismo de los United Planets, la presidenta Chu decidió fortalecer el equipo con nuevos miembros, para así tener representantes de casi todos los planetas. Así fue como Phantom Girl y Spark llegaron a Imsk -un planeta donde los nativos son capaces de reducir su tamaño- para observar en combate a Ion, Micro y Shrinking Violet, tres de sus mejores luchadores. Claro que los tres querían ser elegidos, y Micro -confiado de que no podía ser vencido por Violet- se ocupó de sacar del camino a Ion, asesinándola. Mientras le deseaba suerte, le colocó en el hombro una hoja de Auraflux, un metal que resulta ser la única materia que los Imskianos no pueden reducir junto con ellos. Ni bien fue descubierta la maniobra de Micro, este intentó escapar. Pero Violet lo persiguió y logró capturarlo, entrando de este modo a la Legión.

Rápidamente, Violet se consolidó como un miembro importante dentro del grupo, pese a que su único poder fuese achicar su tamaño. Sin embargo, como en la vida no todo es color rosa, la de Vi se volvió esmeralda. Salu fue poseída por el maligno Ojo de Ekron y las cosas empezaron a escaparse de sus manos. El ojo mágico es capaz de cumplir los deseos de las personas que estén a su alrededor, y de esta manera Violet fue elegida líder de la Legión. Pero también cumplió los deseos de otros legionarios, incluyendo a Leviathan (Gim Allon), cuyo sueño, tristemente, era morir en batalla como un héroe. Entonces, tratando de detener al Dr. Regulus, Gim sacrificó su vida. Fue en ese momento que el Ojo se manifestó ante los legionarios, convirtiéndolos en la Legion Esmeralda. La primera misión bajo el mandato del Ojo era volver a la vida a Leviathan. Pero Saturn Girl logró evadir la influencia del Ojo y, tras liberar a varios legionarios, lucharon contra él y todo volvió aparentemente a la normalidad, aunque desplazando en el tiempo a la mitad del grupo. Violet también desapareció, exiliada en el espacio, ya convertida en Emerald Empress.

Mientras tanto, en otro lugar, despertaba de un extenso letargo el poderoso hechicero Mordru, quien no tardaría en tratar de apoderarse del Ojo. Entonces la Legión se dispuso a buscar a Violet y encontrarla antes que él. Andromeda logró hallarla, pero Mordru también, e intentó persuadirla para unir sus poderes y gobernar la galaxia. Violet fingió ser convencida y le propuso matrimonio a Mordru para ganar tiempo hasta que la Legión, Mysa Nal -quien se revelaría como la hija del hechicero- y otros héroes reclutados llegaran al lugar donde se encontraban. Entonces, se enfrentaron a Mordru y lograron que Violet se liberara definitivamente de la influencia del Ojo.

Salu consiguió su libertad, es cierto, pero quedó transformada física y psicológimente. El ojo, en lugar de revivir a Leviathan, implantó dentro de Shrinking Violet los poderes y parte de la personalidad de Gim. Entonces, ahora Violet no sólo puede encogerse, sino también agigantar su tamaño a voluntad. Descubierto ésto, reingresó a la Legion bajo el nombre de Leviathan. Si el Ojo causó alguna otra transformación en Salu es, por ahora, desconocido. **(Federico Gatti)**

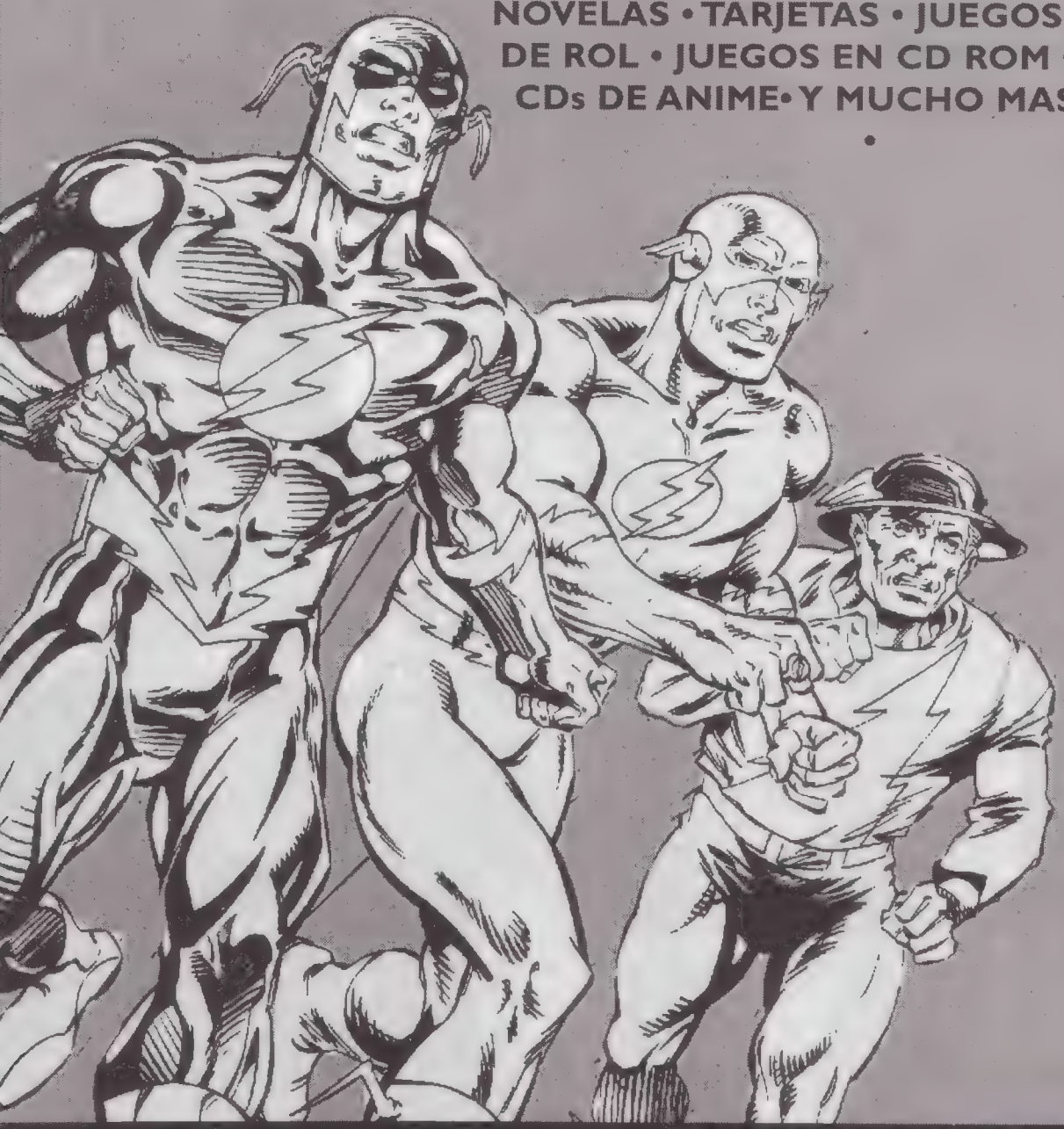


EXTRA-DATA

En la continuidad pre-Zero Hour de la Legión, Shrinking Violet evolucionó desde sus inicios como una joven tímida y retraída hasta convertirse en una mujer dura y aguerrida, ex-combatiente de la guerra entre Imsk y Braal (donde perdió una pierna y un ojo) y auténtico pilar del grupo. Tras varios romances frustrados, formó pareja - ya adulta- con su amiga Ayla "Lightning Lass" Ranzz.

TENES TRES OPCIONES PARA CONSEGUIR TODO

• COMICS EN CASTELLANO E INGLES • VIDEOS • REMERAS • POSTERS • MUÑECOS • MAGIC: EL ENCUENTRO - WARHAMMER • TRADING CARDS • NOVELAS • TARJETAS • JUEGOS DE ROL • JUEGOS EN CD ROM • CDs DE ANIME • Y MUCHO MAS •



TODOS ESTOS PRODUCTOS SE VENDEN TAMBIEN A MAYORISTAS EN

DISTRIBUIDORA FICCION, TEL: 815-3683

Y LAS TRES SE LLAMAN

SHOW CENTER
HAEDO Local 40

AV. CORRIENTES 1620
TEL. 373-8467

AV. SANTA FE 1931
TEL. 812-3000

VENI CORRIENDO A LA QUE MAS TE GUSTE

Y TAMBIEN ESTAMOS EN INTERNET. BUSCA NUESTRA PAGINA EN

www.clubdelcomic.com.ar

mesa redonda

COMO YA ES COSTUMBRE, OCHO MIEMBROS DEL STAFF DE COMIQUEANDO Y UN FAN INVITADO SE REUNEN PARA CALIFICAR NUEVE PUBLICACIONES DE RECIENTE APARICION. EN ESTE CASO, ES EL TURNO DE MARTIN CASANOVA, RECIENTE GANADOR DEL CODICIADO PREMIO BALDY EN LOS CORREOS DE SUPERMAN, QUE NOS MANDO SU CARTA DICIENDO "YO QUIERO ESTAR EN LA MESA REDONDA". SI QUERES SER EL PROXIMO, NO TENES MAS QUE ESCRIBIRNOS.

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Lisandro Berenguer Grassi	Hernán Botticelli	Fan Invitado: Martín Casanova	Federico Gatti	Dr. Müle	Dr. Sax	Lucas Varela	Promedio
Alpha Flight n°3	5	6	2	5	4	4	4	4	3	4.11
Ballistic n°2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2.00
Barrabrava n°1	6	3	1	6	2	6	1	4	4	3.66
The Book of Fate n°9	7	7	7	7	7	7	5	7	3	6.33
Iberia Inc. n°4	6	6	5	8	7	6	4	6	6	6.00
Kiss Comix n°62	3	1	4	3	2	1	1	3	3	2.33
Lady Death n°5	4	3	4	3	2	2	2	3	2	2.77
Menz Insana	8	8	9	10	9	9	7	10	10	8.88
Savage Dragon: Sex & violence n°1	7	7	5	6	7	7	4	7	7	6.33

RECOMENDACIONES AL PIE

Andrés Accorsi: Bone: The Dragonslayer (Jeff Smith), El Octavo Día Vol.II (Daniel Torres) y La Argentina en Pedazos (cuentos de Borges, Puig, Quiroga, Cortázar y otros, adaptados por Alberto, Enrique y Patricia Breccia, F.Solano López, El Tomi, Carlos Nine, José Muñoz y otros).

Diego Accorsi: Squadron Supreme (Mark Gruenwald, Bob Hall y Paul Ryan); Books of Magic (Neil Gaiman y varios artistas) y Deadly Duo I (miniserie de Erik Larsen y Andy Smith).

Lisandro Berenguer Grassi: Big Book of Hell (Matt Groening); Oktane (Gerard Jones y Gene Ha) y Scud: Heavy 3PO (Rob Schrab).

Hernán Botticelli: Lethargic Lad nº1 (Greg Hyland); Atizal nº1 (Calvi, Alcatena, Sanz, Rovella y otros) y Dark Claw Adventures nº1 (Ty Templeton).

Martín Casanova: Hitman, colección completa (Garth Ennis y John McCrea); Preacher: Until the End of the World (Garth Ennis y Steve Dillon) y Spider-Boy Team-Up nº1 (Kari Kesel, Roger Stern y Jo Ladronn).

Federico Gatti: Infinity Inc., colección completa (Roy Thomas, Jerry Ordway, Todd McFarlane y otros); Legion of Superheroes, 3ª serie, nºs 1-53 (Keith Giffen, Tom & Mary Bierbaum, Jason Pearson y otros) y la Trilogía Nikopol (Enki Bilal).

Dr.Müle: Unknown Soldier (miniserie de Garth Ennis y Killian Plunkett); Invisibles 2da serie, nºs 1-8 (Grant Morrison y Phil Jimenez) y Suicide Squad nºs 1-39 (John Ostrander, Luke McDonnell, John Snyder y otros).

Dr.Sax: Flash: Hell to Pay (Mark Waid, Bryan Augustyn y Paul Ryan); Spectre nº 54 (John Ostrander y Tom Mandrake) y Perramus: La Isla del Guano (Juan Sasturain y Alberto Breccia).

Lucas Varela: Hey,Buddy! (Peter Bagge); La Búsqueda del Pájaro del Tiempo Vol. I al IV (Serge Le Tendre y Regis Loisel) y Los Mitos del Chtulhu (Alberto Breccia, sobre texto de H. P. Lovecraft, adaptado por N. Buscaglia).

ALPHA FLIGHT Nº3

4

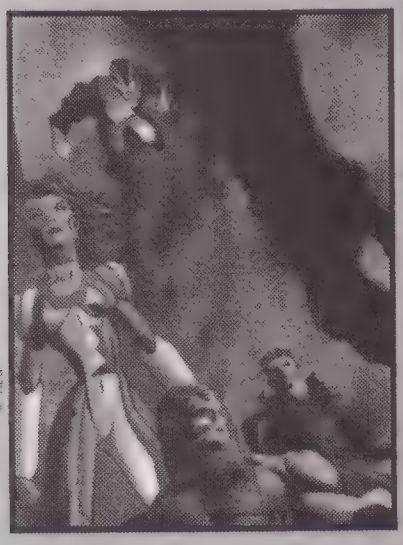
por Dr.Sax

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Marvel Comics. Octubre de 1997. Precio: u$ 1.99

Y es un humilde cuatrito, lo lamento, no dio para más. Aaaay, Marvel, todo está como era entonces. Volvió Alpha Flight, matracas, pitos, globos de colores y viceversa. O sea, esto no tiene sentido. Otra vez vuelven estos Avengers canadienses que tenían chapa porque los creó Byrne para ser personajes secundarios de los X-Men, lo que se dice un grupo con una personalidad que no te cuento. En su momento los canadienses duraron la inexcusable cantidad de 130 números, pero con la ventaja de tener guiones apenas para cincuenta, lo que hacía a la revista ideal como producto típico de Marvel de fines de los '80.

Años de bóñiga y guano de stegadonte vuelven a la carga, y para ello la Marvel apela a sus trucos más típicos: los héroes van a tomarse un feca y ups!, me encuentro a un supervillano; además ese guión es igual al usado para dicho villano (Mesmero) en su pelea con los X-Men en la época de Byrne; además Mesmero estaba requetemuerrrto! Lo bueno de esto son las posibilidades: como los malos son los del propio gobierno canadiense, Mesmero puede ser un clon-robot-resucitado metido por los propios hojitas de arce. Y si esto es lo bueno, el cuatrito más que justicia es un acto de generosidad por el que debo ser flagelado, por favor.

En realidad, no es peor que el comic promedio de grupos conspirativo-gubernamentalísticos de Image, que -por otra parte- es lo que se busca, incluyendo al típico dibujante clon incapaz de Jim Lee, llamado en este caso Scott Clark. Más adelante, veremos si el guionista Steve Seagle remonta un guión, de lo que hoy tan sólo insinúa alguna punta. Me voy a ver una de los Superamigos, me voy a ver.



BALLISTIC nº2

2

por Andrés Accorsi

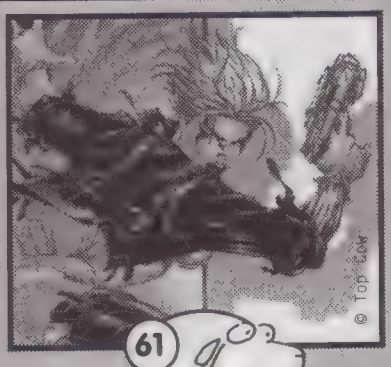
Comic-book de 32 páginas a color, publicado por Editorial Ivrea. Agosto de 1997. Precio: $ 3.50.

Y no, viejo. Esto es cualquier cosa menos una historieta. Nadie dice que los dibujos de Michael Turner (actual dibujante de Witchblade) sean malos. Para nada. El problema es que el quía no dibuja historietas, sino figuritas y -página por medio- posters. Evidentemente, Turner no tiene la más mínima intención de narrar nada, ni de poner su dibujo al servicio de una historia en la que se integren armónicamente texto e imágenes, como suele suceder en las verdaderas historietas. O tal vez tiene la intención, pero no el talento, lo cual sería más grave.

Por otra parte, ¿para qué poner el dibujo al servicio de un relato, si el que tiene la misión de crear la trama (en este caso Brian Haberlin) no tiene ni la más remota idea de cómo llevar adelante la "idea" que se le ocurrió para este número? El "argumento" se resume diciendo que Ballistic (miembro de Cyber Force) se topa con los WetWorks de Whilce Portacio, mientras un par de seres medio místicos (vampiros u hombres lobos, no se termina de entender) discuten a ver quién es el más malo. Los androides dorados de Portacio conocen a estos villanetes y, en el próximo número, estos y la tuerta Ballistic se darán masa contra las maléficas criaturas.

La edición argentina está relativamente cuidada, con muy buen papel y bien impresa, pero llena de errores de gramática (tal vez heredados del "guión" de Haberlin, tal vez pergeñados en nuestras pampas), varias enes donde van las eñes (santas letras por computadora, Batman!) y faltas de ortografía tales como "decebrebrado", "estuillas" (por estatuillas), "alienígina" y toneladas de acentos perdidos. Esto último jode el doble cuando los personajes hablan de "vos", ya que se cuelan frases como "Sabes, sos un tipo muy vivo", capaces de desorientar a más de cuatro.

En fin, para leer un comic con escasa narrativa, guión inconsistente y dibujos espectaculares en papel finoli, prefiero gastar los $ 3.50 en Cazador, que por lo menos es más gracioso y está hecho por argentinos.



BARRABRAVA Nº1

1

por Dr.Müle

Comic-book de 36 páginas en blanco y negro, publicado por María E. Barrera. Agosto de 1997. Precio: $ 2.00.

Esto es una verdadera falta de respeto. Me da asco. Es el intento de avechucheo más infame que detecté en los últimos tiempos. Repugnante. Es agarrar un cadaver muy bonito de los setenta y masacrarlo.

Poco antes del nefasto Mundial de Futbol Argentina `78, apareció por los kioscos porteños una revistita que hizo las delicias de los pibes: Gattín y el Equipo. Ahí desfilaban simpáticas aventuras de un equipo de futbol en donde los protagonistas eran animales, con los nombres de la Selección Argentina. El Director Técnico era Monotti (el mono Menotti), el arquero era Gattín (el Loco Gatti, un gato), Perrascosa (un Carrascosa perro), Gallogo (un gallo Gallego), Ratolguín (un ratón Olguín) y así. Las historias eran medio boludas, simpáticas, entretenidas a veces y aprovechaban la moda del futbol por el Mundial. ¯Ta bien.

Ahora, esta estafa patética denominada "Barrabrava, Pelotín contra los Titanes" aparece pésimamente editada tratando de robar con el estúpido auge del futbol. Las películas usadas son las mismas que en los `70, gastadas, carcomidas y encima, como los nombres de los jugadores de 1977 no tienen sentido, los irresponsables que "editan" esta basura, los han raspado y transformado. El DT es simplemente Mono (con la O redibujada y un espacio en blanco donde iba el "tti"), el arquero gato se llama Gato y así todos, con menos gracia que ascensor sin espejo. Es patético. Entiendo que los viles mortales que comparten esta Mesa sientan algún tipo de emociones positivas hacia una simpática bóñiga de su niñez, pero fuera de joda, siendo objetivos y tomando distancia de cualquier recuerdo, es impensable ponerle más de un punto a esta falta de respeto. La historia de por sí es muy boluda, las escenas del partido son sosas, mal narradas, con poca emoción y más estáticas que piña de Don Heck.

Lo que más bronca me da es que si algún boludo se la llega a comprar, seguramente no sabrá la historia mitológica de Gattín y el Equipo o La Selección de Monotti. Y encima, algún fuckin' avechucho se hará de unos dineros explotando estas viejas ideas que hace veinte años alegraron a los pibes que ansiaban un Mundial.

The BOOK of FATE Nº9

7

por Diego Accorsi

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por DC Comics. Octubre de 1997. Precio: u$ 2.50.

Siiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii!! Por fin, loco! Volvió! Volvió! Para alegría de la muchachada el troesma Keith Giffen ha retomado el lápiz y vuelve a la carga en este numerito de Fate. Si bien él venía haciéndose cargo de los guiones desde que la revista se relanzó como Book of Fate, los números anteriores no me dicen nada. La primera medida de Giffen como guionista fue cagarse en gran parte de la continuidad de Fate, pero desde entonces no ha logrado darle un buen rumbo a este místico de la DC.

En este número en particular, creo que -muy ayudado por el dibujo y la puesta en página- el guión empieza a levantar mucho. Parte de la culpa es de los diálogos del británico Alan -te esperamos en Fantabaires- Grant pero, sin lugar a dudas, los laureles se los lleva el arte de Giffen. Con el estilo que usara durante su última etapa en Legión, Keith presenta una historia muy bien narrada, y hasta se da el lujo de meter sus páginas de nueve cuadros. Ya se extrañaban.

Puntos a destacar de la historia: Sentinel (Alan Scott) está reclamando a las entidades místicas su autenticidad como único heredero de los artefactos mágicos del Doctor Fate, siendo mucho más apto y confiable que el ex-mercenario Jared Stevens; el Dr. Occult como una especie de asesor de asuntos místicos jugando con una esfera mística; los Cuatro Jinetes del Apocalipsis vuelven a la carga, pero están mezclados con los humanos, al mejor estilo Good Omens. Y Fate no sabe cómo carajo evitar ese karma misterioso por el cual -cada vez que abre la puerta de un baño- aparece a miles de kilómetros.

Por supuesto, esto no basta. Pero le tengo fé. Y si sigue la dupla Giffen-Grant, no me extrañaría que Book of Fate se convirtiera en el pilar de la zona dark del Universo DC. Aguante Giffen!

© DC Comics

IBERIA INC. nº5

8

por Hernán Botticelli

Comic-book de [illegible] cado por Planeta-DeAgostini. Octubre de 1997. Precio: 190 ptas o $ 1.90.

Joder, tíos. Corred, gilipollas, todos a festejar que llegaron los superhéroes galaicos. Cómo molan estos chavales! La gente de la línea Laberinto apostó a crear un grupo de superseres e insertarlos dentro de la continuidad de la historieta española. Y lo han hecho muy bien, hombre.

La historia de este nº5 viene más o menos así: Están todos los miembros de Iberia Inc. buscando un suero que salve la vida de Aquaviva, una compañera de equipo. Un par de villanitos velocistas le chorean a Trueno (soy el guacho banana del grupo) un suero (imbéeeeci). Mientras tanto, Melkart (soy un dios repulenta) y Lobisome (soy un lobizón bueno, pero a veces me saco) luchan contra unos monstruos buscando una cura, en la tierra de las sombras. A su vez, Trasnu (soy un duende gracioso y no me como ninguna) y Dolmen (estoy hecho de piedra pero soy más fachero que Concrete), enfrentan a unos monjes requeterraros y los derrotan. Uuuuff! En la tierra de las sombras aparece Odiseo (adivinen quién soy) Laertíada, un inmortal, viejo conocido de Melkart y ofrece su sangre divina para salvar a Aquaviva. En la última página aparecen los malos, augurando una gran batalla para el nº6, que cierra esta miniserie.

El guión de este número es realmente sólido y mezcla fluídamente magia, aventura, mitología y humor. Carlos Pacheco y Rafael Marín han creado un universo heroico muy bien entroncado en la historia española y que en este número incluye, por ejemplo, un artículo en onda Watchmen, contando hechos del pasado. Los dibujos de Rafa Fonteriz son potentes y eficaces, con cierto toque de espectacularidad. En resumen, vale, rapaz, este tebeo de la hostia pasa de chorradas y está re-chulo. Y olé!

© Pacheco/Marín/Fonteriz

KISS COMIX Nº62

1

por Federico Gatti

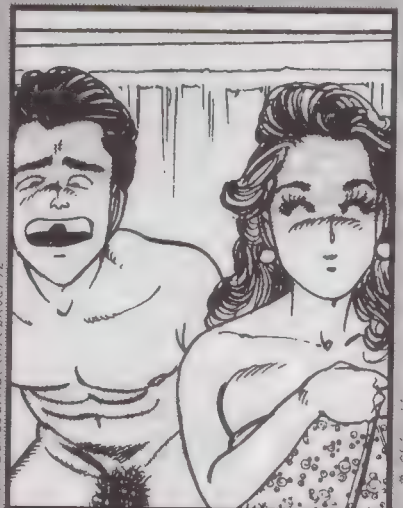
[illegible] publicada por [illegible] z. Precio: 400 ptas.

He leído a Borges, Cortázar y Paul Auster. He visto los frescos de Botticceli (no el Negro, sino el italiano) y pinturas de Picasso. He escuchado a Wagner y Pink Floyd. He presenciado obras de Shakespeare. He admirado el Miguel Angel. El cine me ofreció Blade Runner, Apocalypsis Now! y Smoke. Incluso me castigué con Aída en el Colón. Cada rama del arte brindó una obra maestra, me sedujo, cautivó y apasionó. El comic mismo me hizo conocer Watchmen y el Dark Knight. Entonces, ¿por qué coño (puta, hasta me contagié leyendo) me toca criticar una porquería tan ciclópea?.

Para comprender por qué es tan detestable este ejemplar, debemos aclarar un concepto básico. Un comic, como una película, como una revista, si es porno, está destinada a excitarnos. Este número no puede llegar a lograrlo por muchos motivos: El dibujo, salvando a Chijoyi (el de Miss 130), Solano López (con su Prostíbulo del Terror, ya comentado alguna vez por estos lares) y Tobalina (un clásico de la Kiss Comix), es casi siempre repugnante. Las historias son vulgares, trilladas, traídas de los pelos y mal narradas. La única que puedo llegar a destacar (Marujas en celo) es por lo graciosa y no por lo excitante, o sea, no cumple su objetivo.

En síntesis, es sacrílego pagar alrededor de $7,50 por esta publicación que puedo calificar como pésima, horrorosa, desagradable, pavorosa, irremediable, espantosa, atroz, malísima, abominable y puedo seguir.

Tíos, si queréis menearos la polla, Cinemax da unas películas bárbaras después de las doce.



© Chijoyi

LADY DEATH Nº5

2

por Martín Casanova

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Chaos! Comics. Agosto de 1997. Precio: u$ 2.95.

Como lector de Comiqueando, pude notar las dificultades de criticar una revista. Teniendo en cuenta que el comic en cuestión es la quinta parte de una miniserie de 6 y que no leí los números anteriores, mi crítica será poco objetiva. Pues bien, me garco en la objetividad. Leí las primeras dos páginas y me pareció interesante (quizás porque Lady Death no aparecía). Allí un troll forja a "Nightmare", una espada mágica que permitirá a la pálida tetona el triunfo ante Genocide, el hermano de Lucifer.

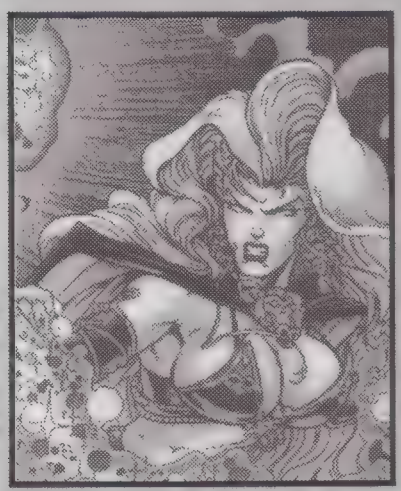
Claro que las siguientes 22 páginas de historia fueron pura bazofia. Quizás porque me aburrió, me costó una hora llegar a la última página.

Creo que más de un fanzinero le rompe el culo al dibujo de Steven Hughes. Los diálogos de Brian Pulido, creador del personaje, cometen el peor error en una historieta: aburrir. No se repartan la culpa, Pulido y Hughes. Ustedes se juntaron para hacer un comic de mierda, seguramente porque sabían que yo lo iba a criticar.

En fin, atentos onanistas, que tenemos pocas poses excitantes por parte de las minas que protagonizan este comic caótico. Es más, con eso venían zafando hasta que... en plena página veinte, a Lady Death le clavan una estalagmita en el culo y le sale por encima de una teta (otra que Kiss Comix).

No me hagan seguir criticando. Realmente Lady Death no tiene chapa ni para sacarle el cuero. Esta Pamela-Anderson-vestida-de-sadomasoquista-pálida no vale dos mangos (vale cinco!!!).

Agradezco no haber tenido que gastar mi dinero en esto y, siguiendo la tradición de los otros fans invitados, recomiendo ahorrar los 5 pesos que les costaría esta falta de respeto y comprar una Legion of Superheroes.



© Chaos! Comics

MENZ INSANA

9

por Lisandro Berenguer Grassi

Prestige de 68 páginas a color, publicado por DC / Vertigo. Septiembre de 1997. Precio: u$ 7.95.

Esta es una de las agradables sorpresas que a veces nos tocan en suerte con la Mesa Redonda. Más si tenemos en cuenta la cantidad de bóñiga que hemos tenido que comentar en este número. Si no me creen, fíjense en los puntajes promedio. Así que este Menz Insana ayuda a recuperar las esperanzas en el mundo del Noveno Arte.

Por supuesto, no es casualidad (¿fanático yo?) que este sea un producto de DC, de su imprint Vértigo más precisamente, y con un equipo inglés que es espectaculaaar. Los diálogos de Christopher Fowler son ingeniosos e incisivos (con mucho humor típicamente británico) y las ilustraciones de John Bolton son, bueno, simplemente de lo mejor que he visto en mucho tiempo.

Menz Insana nos deja entrever muy caóticamente, como corresponde, el universo paralelo donde viven los dementes. Desde esos muchachos que un día se vuelven totalmente "wackos" y se cortan las bolas rezando hasta los trabajadores alienados por una labor absurda y repetitiva. Todos se juntan en este extraño lugar, donde las leyes de la realidad no se aplican.

En medio de este plano nos encontramos con Menz y Jaz, los protagonistas, viviendo diversas aventuras. Al principio no parecen muy conectadas entre sí, pero inexorablemente llevan a una conclusión que, más allá de ser algo predecible, es satisfactoria. Menz es una especie de científico loco, bajito, falco y pelado, al que no le interesa volver al mundo normal y que lo único que quiere es conseguir algunos chivos. Para experimentar solamente. Jaz es un minón infernal, con un aire a René Russo y propensión a usar minifaldas, que lo único que quiere es saber cómo carajo apareció en locolandia. Junto a ellos desfilan hilarantes personajes como el niño calamar, Betty la coneja frita y el hombre dado vuelta (como un guante, no por la falopa). Hablar más sería contar el secreto que une a los dos protagonistas y estropear la diversión.

Un detalle final: este comic no ligó un diez por mi parte debido a que, por tramos, la historia no parece más que una excusa para que Fowler ponga en boca de Menz juegos de palabras divertidos y observaciones agudas (Jaz: ¿Sos feliz, Menz? - Menz: La felicidad es la realidad en mi espejo retrovisor). Son buenos, mas terminan cansando un poquito. Pero a no dudar, que nos encontramos ante uno de los mejores comics del año, algo que quiero destacar antes de volver a mi asilo.

-Sí, doctor Silberman, usted dijo que si yo mostraba progresos me trasladaría a un pabellón de menor seguridad...

SAVAGE DRAGON: SEX & VIOLENCE Nº1

7

por Lucas Varela

Comic de 36 páginas a color, publicado por Image Comics. Agosto de 1997. Precio: u$ 2.50.

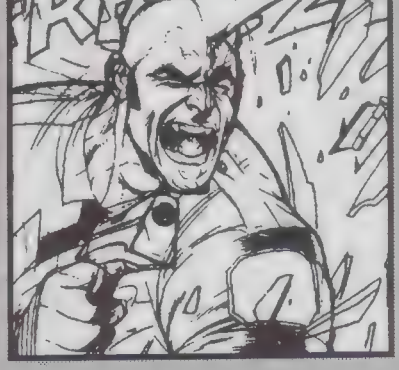
Desde que apareció The Dragon en el mundo, en esa viñeta del n.1 en medio de las llamas, comenzó de una de las series que hace que Image tenga sentido. Larsen le dió al universo Image una base de apoyo e incluso una versión de Dios a la Image (musculoso y mal hablado) donde se caga a palos con el diablo. Después de 5 años, The Dragon sigue sin defraudar e incluso mejorando. Es una revista con mucha trompada y chicas voluptuosas; fresca y limpia como su personaje, que sin capas kilométricas ni accesorios cibernéticos se la banca, incluso en bolas como estuvo varios números (destacable la proeza de Larsen para que no se le vea).

Ahora tenemos Sex & Violence, que con el título, deja explícito uno de los costados con que Larsen coquetea en la serie. La historia gira en torno a Jennifer, una stripper a quien su marido la fajaba; hasta que ella dejó de sentir dolor alguno y empezó a experimentar cambios. La protección que le da a su hijita la llevó a matar a su marido sin querer. Dragon se interesa por ella y se perfila como un personaje importante para la serie.

Chicas hot, más piñas, la aparicion de un psycho killer, una peligrosa enmascarada y un aire negro hacen que esta miniserie escrita por Tom & Mary Bierbaum y supervisada por Larsen se deje leer con sumo agrado. Las chicas están bien y no parecen esos postes con tetas que circulan por otros títulos de Image; pero no me gustó la cara que le pusieron a Dragon que por momentos parece un nene de 15 años en un físico desproporcionado y sólo Larsen sabe el secreto para que la cresta de Dragon no parezca un paraguas.

Al final hay nueve páginas del making off con montones de bocetos de Adam Hughes, David Williams y el propio Larsen que son muy divertidos de leer.

BAM! WHAP! POW! CHOOM! Para servir a la comunidad.



© Erik Larsen

GRUPO EDITORIAL

vid

LA EDITORIAL QUE TE TRAE TODOS LOS MESES A SUPERMAN, BATMAN Y LINTERNA VERDE PRESENTA EL UNIVERSO

AMALGAM COMICS

NO TE PIERDAS LOS COMICS DE

DARK CLAW

SPIDER-BOY

AMAZON

SUPER-SOLDIER

SPEED DEMON

X-PATROL

MAGNETO

BULLETS & BRACELETS

Y MUCHOS MAS

© DC/MEG

AHORA EN CASTELLANO

BUSCALOS EN KIOSCOS Y COMIQUERIAS

Hace mucho tiempo, en una Galaxia muy, muy lejana a donde el hombre no había llegado nunca, existía la Raza de los Dioses. Estos seres magníficos se desplazaban sin mover sus cuerpos, podían volar, y se comunicaban a través de imágenes que viajaban enormes distancias en segundos. Sin embargo, para funcionar, la sociedad de los Dioses necesitaba un extraño combustible, llamado d'n'rro, que la Raza utilizaba para propulsar todos sus ingenios mecánicos y que media cuán exitoso era cada miembro individual de la especie. Un día, uno de los Dioses decidió que tenía que existir una manera más fácil de conseguir el combustible. Yin Rond'erry, tal su nombre, decidió crear un universo que poblaría de criaturas que conseguirían el tan preciado d'n'rro por él, evitándole la fatiga de buscarlo. La cosa funcionó de una manera no esperada por Yin: el resto de su raza quedó fascinada por las aventuras y desventuras de ese universo, en el que las pequeñas criaturitas viajaban de un extremo a otro enfrentando peligros y así fue que Rond'erry consiguió que los demás Dioses le dieran d'n'rro a cambio de poder presenciar las epopeyas de sus creaciones. Yin pudo acumular una gran cantidad de d'n'rro gracias a esto.

Por otro lado, un Dios más joven, Georgg L'kass, decidió hacer algo similar. Recabó de varias fuentes y creó su propio universo, que pronto fue tan popular como el de Rond'erry. El suyo era distinto en varios aspectos: sus criaturas no viajaban per se, sino que más bien luchaban entre sí por el control de toda la zona de espacio que ellos conocían. El joven L'kass tampoco era un amo como Yin: solía intervenir en las aventuras de sus creaciones, generalmente a favor de los que él denominaba "buenos". El resto de los Dioses también amó a estos pequeños seres, y solían reunirse para observarlos. Georgg también recaudó mucho combustible debido al éxito de su universo. Pronto, sin embargo, el amor que los Dioses sentían por ambos universos los dividió: por un lado los seguidores de L'kass, por el otro los de Rond' erry. La confrontación llegó a tal clímax que los bandos eliminaban a los que no querían tomar parte por ninguno.

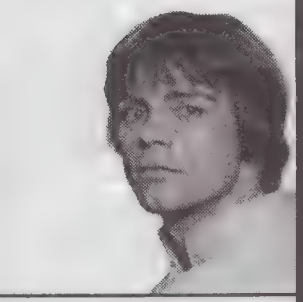
Luego de cientos de años de luchas estériles, los dos creadores se reunieron en secreto, lejos de las miradas de sus seguidores y hablaron. Llegaron a la conclusión de que sólo había lugar para uno de los universos en esa sociedad, y entonces decidieron enfrentar a sus respectivas creaciones en un combate a muerte. Pero antes aprovecharían para conseguir algo más de d'n'rro, que se repartirían entre ellos. Así, anunciaron a todos sus hermanos Dioses lo que harían, y luego, ante la mirada atenta de toda la sociedad, unieron las esferas que contenían ambos mundos. La batalla del milenio había comenzado.

STAR WARS VS STAR TREK

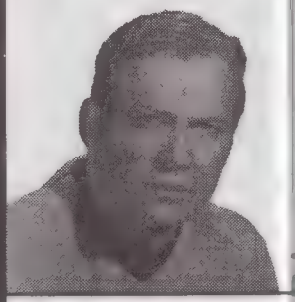
CHOQUE DE UNIVERSOS

POR DIEGO ACCORSI

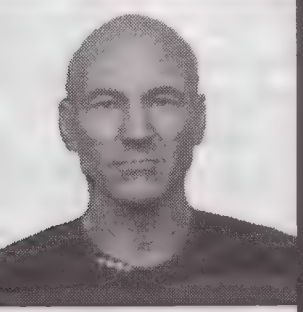
LUKE SKYWALKER VS. JAMES T.KIRK



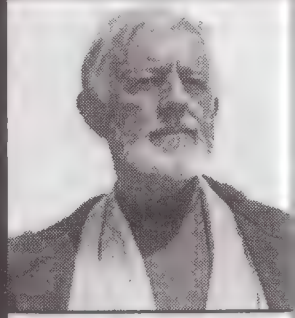
Empezamos con los principales protagonistas de ambos universos: Luke -Mark Hammill- Skywalker y el capitán James T. -William Shatner- Kirk. En una pelea mano a mano, es presumible una rápida victoria para el joven Jedi, capaz de hacerle volar el quincho a Kirk de un sablazo laser. Pero nunca olvidemos que el primer capitán del Enterprise ha salvado al universo en más de una ocasión, se ha parlado dioses, ha frenado guerras y se ha tranzado infinidad de minas pulenta. Mientras que a Luke no se le conoce mujer alguna, lo que nos permite pensar que se siente atraído por el lado Rosa de la Fuerza. Más allá de intimidades, Luke no podría con el carisma y la inteligencia de Kirk, pero al regordete trekker le sería imposible derrotar al alumno de Yoda ni con todos los phasers de la Federación. Vamos a dejarlo en un honroso empate.



JEAN-LUC PICCARD VS. OBI-WAN

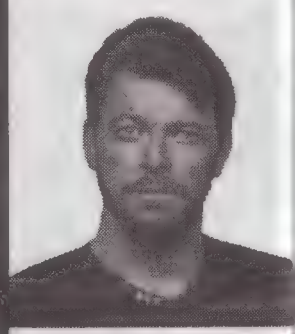


El primero es el capitán del Enterprise (D y E), buen tirador, combatiente mano a mano y un estratega muy inteligente. El otro, es un Maestro Jedi. Y está todo dicho. Capaz de nublar las mentes débiles y de sentir la Fuerza a pleno, es un avezado duelista con su sable láser. Si bien -Patrick Stewart- Piccard tiene muchísima chapa, ante un rival como Ben -Sir Alec Guinness- Kenobi, excombatiente de las Guerras Clónicas, Uno con la Fuerza y capaz de alterar la historia aún después de muerto, Jean-Luc debe rendirse y entregar la pelea.

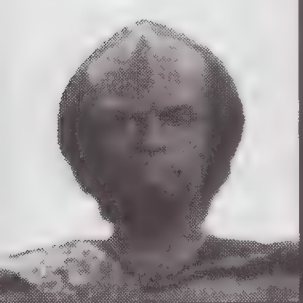


HAN SOLO VS. WILLIAM RIKER

Ambos son excepcionales pilotos, aunque uno tiene como ayuda a un wookie y una nave que se cae a cachos y otro tiene la mejor nave de la Federación Unida de Planetas y toda la tripulación del Enterprise. Han -Harrisson Ford- Solo es un contrabandista reformado, Johnathan -Riker- Frakes un mujeriego sin remedio, ambos grandes luchadores con increíble puntería y sagacidad. En una pelea, creo que no podrían superarse. El capitán del Millenium Falcon ofrecería una tregua y el Número Uno del Enterprise dudaría, pero terminaría aceptándola. Es un empate de acá a Bakura.

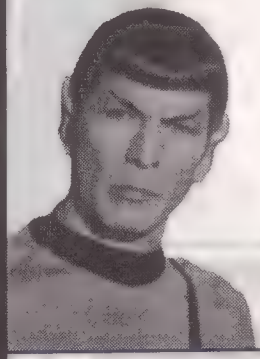


WORF VS. CHEWBACCA



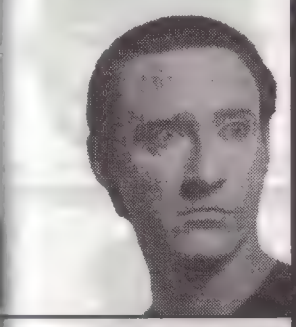
Si bien ambos son aguerridos y fuertes luchadores, capaz de bancarse el dolor y de expresar su furia matando a su rival, el Teniente klingon tiene una ventaja sobre el mecánico wookie: su determinación, por no decirle obstinación, racial. Como klingon, el hijo de Mogh se ve impelido a seguir combatiendo hasta ganar. Hasta su último suspiro, este gran conocedor de las técnicas de combate y uso de armas klingon, va a tratar de pelear y ganar. El peludo guerrero de Kashyyk posee una fuerza tremenda y es muy inteligente, pero la fiereza junto a los conocimientos de ataques klingon de Worf, convierten -tarde o temprano- a Chewie en un felpudo para la habitación del teniente del Enterprise.

YODA VS. SPOCK



5

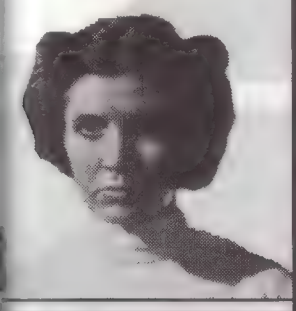
Es un duelo de orejas! Y lo gana Yoda por unas pulgadas. De nuevo, como en el caso de Piccard contra Obi Wan, poco puede hacer el más fuerte y astuto de los vulcanos contra un Maestro Jedi. Si bien Yoda es más pacífico que el primer oficial del primer Enterprise, puede mantenerlo lejos en el aire dando vueltas hasta que Leonard -Spock- Nimoy caiga rendido. Ni puede llegar a acercársele para aplicarle la pinza vulcana, ni puede dañarlo con un phaser y no hay lógica vulcana que sirva. "El con la Fuerza, Muppet está".



DATA VS. C-3PO Y R2-D2

6

Dos contra uno y ni así. El androide con cerebro positrónico "asimoviano", es muchísimo más inteligente, fuerte y humano que "Arturito" y "Citripio" juntos. Estos dos androides son divertidos, uno habla millones de idiomas y el otro puede lavar la ropa y ver el canal porno, pero el Teniente -Bret Spiner- Data (con o sin chip emocional), les pasa el trapo y los convierte en una fonola en cinco minutos.



PRINCESA LEIA VS. MAYOR KIRA

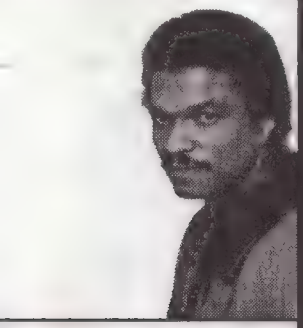
7

Ambas lucharon contra la opresión: Carrie -Leia- Fisher contra el Imperio y Nana -Kira- Visitor contra los Cardasianos en su Bajor natal. Si bien Kira fue revolucionaria terrorista y Leia una diplomática nenita de papá, acá la pelea corre por otro nivel. Kira está fuerte, pero Leia en ropa de esclava le rompe el culo! Vean a Kira en McGyver sin el maquillaje en la nariz y a Leia cuando era joven y drogadicta (antes de engordar mil kilos, digo) y la hermana del Jedi gana por varios cuerpos. Bueno, por uno, pero le basta.

KHAN VS. DARTH VADER

8

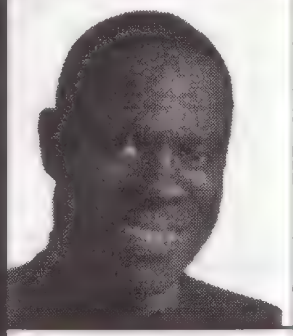
Ni qué hablar. El poderoso guerrero Skywalker destroza al general klingon tan fácil que sería cruel describirlo en detalle. Con el dominio impresionante que ejerce Darth -David Prowse- Vader sobre el lado oscuro de la Fuerza, el enemigo de Kirk no podría resistir ni cinco minutos. Parálisis total y un sablazo láser. Chau discusión.



LANDO CALRISSIAN VS. BENJAMIN SISKO

9

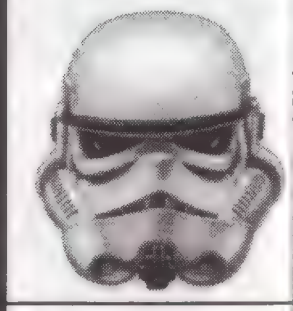
Los morochos podrían estar un buen rato dándose pelea, pero el ahora Capitán Sisko, terminaría por derrotar a Lando-Billy Dee Williams (me cagaron como Two-Face)- Calrissian. El ex-gobernador de Bespin (que vive en las nubes!), podría ganarle en una partida de naipes, pero Benjamin -Avery Brooks- Sisko es mejor peleador cuerpo a cuerpo, tiene todo el entrenamiento de la Federación, su experiencia en la Deep Space 9 y un estilo mucho más salvaje. Además, Sisko nunca traicionaría a sus amigos.

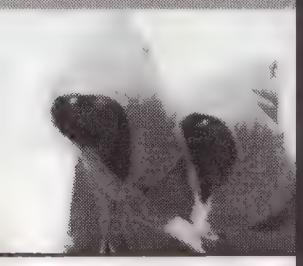


LOS BORGS VS. LOS STORMTROOPERS

10

El ejército del Imperio puede ser más numeroso, pero dispuestos a destruirlos, los Borg son simplemente imparables. Después del primer disparo de los "Cascos Blancos", los "Tecno-Zombis" ya se adaptaron a esa potencia y las armas no los afectan. Conectados a las computadoras de las naves, los Borg se engullen a los Imperiales con una facilidad increíble, con millones de Stormtroopers asimilados y borguificados, peleando para ellos. Entonces... ¿cómo hacen los del Enterprise para pararlos siempre?

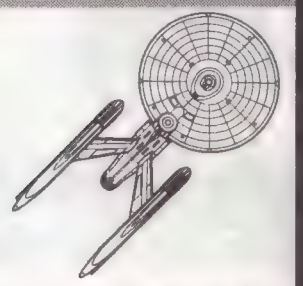




LOS JAWAS VS. LOS FERENGIS

11

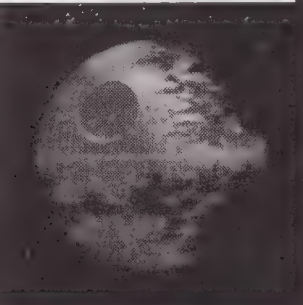
Los primeros son los peligrosos chatarreros del desierto de Tatooine, los otros, un imperio dedicado al comercio y a sacar ganancias a toda costa. Pero en el fondo, son dos bandas de rosqueros que lo único que quieren es salir beneficiados, y seguro que si se sientan a charlar, van a encontrar una forma de ganar los dos, transando un empate!



ENTERPRISE VS. HALCON MILENARIO

12

En tamaño, la nave de los contrabandistas rebeldes pierde contra todas las encarnaciones de la nave de la Federación (Enterprise A, B, C, D y E). En velocidad, puede que el hiperimpulso a full le gana al warp de los dos primeros Enterprise, pero en materia de armas, cualquier Enterprise cazaría a la nave de Solo como a una mosca. La mosca tiene ventajas de maniobrabilidad, pero los sensores de los Enterprise son mejores que los de un Destructor Imperial. Fuiste Halcón!



ESTRELLA DE LA MUERTE VS. CUBO BORG

13

En pantalla gigante vi cómo los buenos destruían a las dos. La primera por una mínima falla de construcción y la pericia de un excelente piloto Jedi. La otra, con todo el poder de las naves de la Federación y una ayuda extra de los conocimientos del cubo por parte de un ex-Borg (Locutus). Pero a la hora de tirarse tiros entre ellos, creo que la Death Star tiene la capacidad de destruir planetas enteros; la nave Borg puede resistir un poco, pero "resistance is futile". Además, la Estrella de la Muerte es la original, so chorros!

10 RAZONES POR LAS QUE STAR TREK LE ROMPE EL CULO A STAR WARS

POR EL DR.SAX

1. • Los capitanes de la flota estelar son todos pelados pero no huelen a marisco.
2. • Los capitanes de la flota son todos pelados pero no arrugan como Han Solo en la primera película.
3. • A los capitanes de la flota no los acompaña la Fuerza, pero por lo menos no se transan a la hermana.
4. • Picard será pelado, pero se le entiende lo que dice, no como a Chewbacca.
5. • Los Borg están hechos crosta, pero al lado de Vader son Salma Hayek.
6. • No tocaré el tema de los ewoks por pudor.
7. • El día que Peter David escriba una novela de Star Wars, hablamos de nuevo.
8. • Para que un personaje de Star Wars cobre chapa, alcanza con que sea un muñequito difícil.
9. • Q se saca la cerita de las orejas con un sable láser.
10. • Uhura, Troi, la Dra.Crusher, Dax, Kira y Tasha... contra Leia. Que Gimonte te acompañe. Bwa-ha-ha!

10 RAZONES POR LAS QUE STAR WARS LE ROMPE EL CULO A STAR TREK

POR LISANDRO DERENGOSKI GRASSI

1. • El corte de pelo de Mark Hamill es horrible, pero infinitamente superior al tapado de piel que William Shatner luce en su cabeza.
2. • Star Trek no tiene ni a palos villanos tan cool como Darth Vader y Boba Fett. De hecho, no tiene un puto villano con chapa.
3. • Gracias a los efectos especiales de Star Wars hoy existe Industrial Light & Magic, que entre otras cosas también hace los efectos de... Star Trek!
4. • El Cubo Borg no es más que la versión de un gallego de la Estrella de la Muerte. Joder, tío!
5. • El Universo Star Wars tiene la Fuerza. En el Universo Star Trek hacen Fuerza... cuando van a cagar.
6. • En Star Wars te podés transar a tu hermana, pero en Star Trek tu mejor amigo puede morir y resucitar como un minón infernal. Y ahí te quiero ver!
7. • Algunas novelas de Star Wars fueron hechas por gente que ya había escrito para Star Trek. Sólo que esta vez, usaron buenas ideas.
8. • Obi Wan Kenobi te duerme con la mente. Star Trek te duerme con cualquier capítulo de Voyager.
9. • Harrison Ford nunca tendrá que publicar un libro titulado Yo No Soy Han Solo.
10. • George Lucas nunca va a pedir que envíen sus cenizas al espacio. En una de esas, se conforma con el freezer del Tío Walt...

STAR TREK	EMPATE	STAR WARS
James T. Kirk		Luke Skywalker
Jean-Luc Piccard		Obi-Wan Kenobi
William Riker		Han Solo
Worf		Chewbacca
Spock		Yoda
Data		C-3PO y R2-D2
Mayor Kira		Princesa Leia
Khan		Darth Vader
Benjamin Sisko		Lando Calrissian
Los Borgs		Los Stormtroopers
Los Ferengis		Los Jawas
Enterprise		Halcon Milenario
Cubo Borg		Estrella de la muerte

Por supuesto, este PRODE es un primer acercamiento al tema. Quedaron fuera de la "boleta" los Hutts contra los Cardassianos, Q contra el Emperador, los X-Wing contra los runabouts, los Ewoks contra los Tribbles y Wesley Crusher contra Boba Fett, entre muchas otras peleas. Vos podés mandar tus "pronósticos", de los resultados de las trece peleas (o de la que les parece que mandamos fruta, o la que les guste). Esperamos tu respuesta.

EPILOGO

Tras los duros combates y el parejo resultado, los Dioses T'kass y Rono'berry se sentaron a dialogar y, cálculos mediante, decidieron que ambos podían seguir acumulando d'nrro sin necesidad de aniquilar al otro. Tanto es así que decidieron que sus seguidores se convirtieran en creadores de nuevos personajes que reúnan con Fuerza lo Mejor de Ambos Mundos.

Si querés ser protagonista de esta nueva leyenda amalgamada, mandanos tu personaje del Universo TrekWars a la dirección de Comiqueando: Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427. Los mejores se publicarán en el Akhorsi Asylum. Ponete las pilas y creá conceptos copados. No olvides que tu imaginación es la Frontera Final. Que la Fuerza te acompañe!

Pantallazos

POR MR.MASTER

• INFORME ESPECIAL: MARVEL EN LA TELE

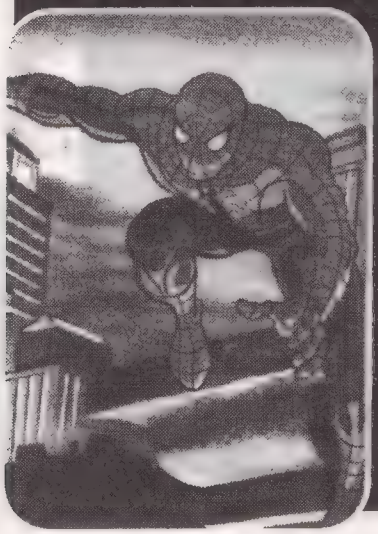
Varios meses después de anunciarse que la serie de X-Men culminaría en el capítulo nº76, los tres últimos episodios aún no se emitieron, pero se sabe que saldrán al aire antes de Febrero. Para el '98 se barajan un par de especiales de los mutis, en equipo o de a uno y es probable que esto dé pie a una serie solista de Wolverine.

Hulk tuvo menos suerte. A los 13 episodios de la primera temporada le siguen nada más que 8 y la serie termina en el nº21. En estos últimos capítulos, el Hulk verde y el Hulk gris pelearán dentro de la mente de Banner y el ganador de cada capítulo será el Hulk que lo protagonice.

Fox anda buscando reemplazante para Hulk y se especula con series del Capitán América, Thor, Namor, Daredevil o Avengers.

El primer héroe que se prepara para debutar en Febrero del '98 en el horario tradicional de los X-Men es el Silver Surfer. Los primeros 13 episodios combinarán animación tradicional con computación y contarán con apariciones de Galactus, los Fantastic Four, the Watcher, Beta Ray Bill, Adam Warlock y Pip the Troll, pero sin cigarro, porque en los dibus no se fuma.

Pero el que más chapa tiene es Spider-Man, cuya serie llega en Octubre a la quuinta temporada y tiene ya confirmada la continuidad para ~~una sexta~~. En los próximos meses, Spidey recibirá a docenas de estrellas invitadas, ya que se une a los otros héroes de Marvel para combatir en las... Secret Wars! Y además, el casamiento de Peter y Mary Jane, Silver Sable y su Wild Pack y muchas sorpresas más. Por ahora, no hay clones a la vista...



• PELICULAS QUE HACEN SECUELA

Ya estamos un poquito hartos de la mega-especulación que rodea al rodaje de la segunda trilogía de Star Wars, pero bueno, es lo que hay. Sabemos que van a estar Liam Neeson, Natalie Portman y un R2-D2 un tanto distinto al que todos conocen, pero además se confirmó que el rol del joven Anakin "Darth Vader" Skywalker lo interpretará Jake Lloyd, quien actuará junto a Arnold en Jingle All the Way. Y otro maestro jedi (parece que van a ser muchos) será encarnado por el ilustre Charlton Heston. A seguir cebándose.

Se viene también The Mask 2 y Jim Carrey dio el sí para volver a calzarse la máscara. Pero tranqui, que todavía no se sabe cuándo se empieza a filmar.

La que ya tiene un guión a medio escribir y se empieza a rodar en Enero es una secuela argentina, Dibu 2. El pelirrojito animado de Telefé vuelve al cine para el '98, después de haber convocado con su primer largometraje a casi un millón y medio de espectadores en apenas un mes de exhibición. Por otro lado, los chismes señalan que la productora está en tratativas para llevarse a Dibu y familia a Canal 13. ¿Será cierto?

• DC A TODA AVENTURA

Warner confirmó que en Septiembre de 1998 se larga una serie de 34 episodios que se emitirá dos veces por semana, llamada Adventures in the DC Universe. Por supuesto estarán Superman y Batman, pero el protagonismo rotará entre muchos personajes e incluso habrá varios team-ups. Entre las luminarias de DC que se preparan para visitar la pantalla chica están (obviamente) la JLA, Hawkman, Mister Miracle, Green Arrow, Black Canary, Blue Beetle, Firestorm, the Creeper, Huntress, Phantom Stranger y varios más. ¿Me quieren decir cómo hacemos para esperar un año?!

• POSTAS Y PROYECTOS

Dos de Acclaim/Valiant: Parece que se viene una película de Eternal Warriors, protagonizada por los hermanos Baldwin y ya se está hablando de una peli de los geniales Quantum & Woody. Y con el increíble éxito del video-game de Turok: Dinosaur Hunter, ¿a quién le sorprendería que se diera una vuelta por la pantalla grande?

Tug & Buster, la fabulosa creación de Marc Hempel, está siendo desarrollada a modo de serie animada por HBO. Si le ponen un décimo de la calidad que tiene el dibujo animado de Spawn (babas-babas-babas), es un golazo asegurado.

Glenn Danzig, propietario de la editorial Verotik, se puso también un estudio de animación llamado Datenshi Productions. Su primer lanzamiento será el OVA de Satanika, en el que trabajan Yoshiaki Kawajari (Wicked City, Midnight Eye Goku) y el director Rintaro.

Está por editarse en inglés Macross Plus the Movie, que condensa en menos de dos horas la historia que se diera a conocer en cuatro OVAs, pero con un montón de escenas nuevas nunca vistas y sorprendentes cambios en el argumento. Atenti los robocebados...

Y finalmente, un olvidado personaje del no menos olvidado Ultraverse, Night Man, debuta el 19 de Septiembre en su propia serie con actores, que será emitida por 160 canales de los EEUU. La acción transcurre a principios del Siglo XXI y el rol protagónico cayó en manos de Matt McColm. El productor es nada menos que Glen A.Larson, que además dirigió el piloto de dos horas de duración.

• ODIO ANIMADO

Peter Bagge ya está trabajando a full en los estudios de MTV, coordinando el equipo que se prepara para presentar a fin de año la serie animada de Hate. Las desventuras de Buddy Bradley se emitirán en episodios de media hora por semana y seguirán muy fielmente los guiones de los comics. El piloto es una adaptación del nº2 de la revista y Bagge planea adaptar varios más. Otra que quiero ya.

El Costado Oscuro de los Comics ■ Gustavo Sala

ESTAS SON ESCENAS EL CAPÍTULO ANTERIOR:

¡MAMAAAA!!! HÉRCULES ME ARRANCÒ EL PILÍN!!

GUAU♪

¡¿HORACIO ALTUNA?!

EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS PRESENTA A

OSVALDO FIGGAZA EN:

FUEGO EN LOS OCE'ANOS DE TINTA

PARTE DOS

DE

© G.SALA 1997

¡NO PUEDO CREER QUE ESTE' PRESO CON UNO DE LOS DIBUJANTES MAS IMPORTANTES DEL PAÍS Y DEL MUNDO!

BUENO, NO ES PARA TANTO

PERO, DÍGAME, DON HORACIO ¿DÓNDE ESTAMOS? ¿QUÉ HACEMOS ACÁ? ¿QUÉ AÑO ES? ¿TIENE HORA?

SÍ, CINCO MENOS CUARTO

DEL 3 DE FEBRERO DEL AÑO 2.015

#

¡QUÉ RARO! ESTAMOS EN EL 2.015 Y LO VEO ¡IGUAL A UNA FOTO SUYA QUE SALIÒ EN EL LIBRO DE FIERRO Nº2 DE 1985

Y, LOS DIBUJANTES SOMOS ASÍ. JA, JA, JA

¿PORQUE LO ENCERRARON, DON HORACIO?

CÒMO, ¿NO SABE? EL PRESIDENTE PROHIBIÒ LA HISTORIETA EN TODAS SUS FORMAS. LOS DIBUJANTES SE VIERON OBLIGADOS A SALIR DEL PAÍS. YO ME QUEDÉ Y ME AGARRARON

AHORA ENTIENDO. MI COMIC...

MILES DE REVISTAS FUERON QUEMADAS Y LA SOLA TENENCIA DE UNA REVISTA DE HISTORIETAS ESTÁ PENADA CON LA CÁRCEL Y HASTA CON LA MUERTE!

TENEMOS QUE SALIR DE ACÁ!!

PERO MEJOR VAMOS A DORMIR. MAÑANA PENSAREMOS EN ALGO...

Y ESA NOCHE...

EH, EH, PSSST! OSVALDO! DESPIERTE!

EH?

¡EL ETERNAUTA!

LEA "OCÉANO Y CHARQUITO"

-CONTINUA-

GRACIAS HORACIO ALTUNA

SUPERCARDS ARGENTINA DISTRIBUTORS
TRADING, COLLECTOR & PLAYING CARDS

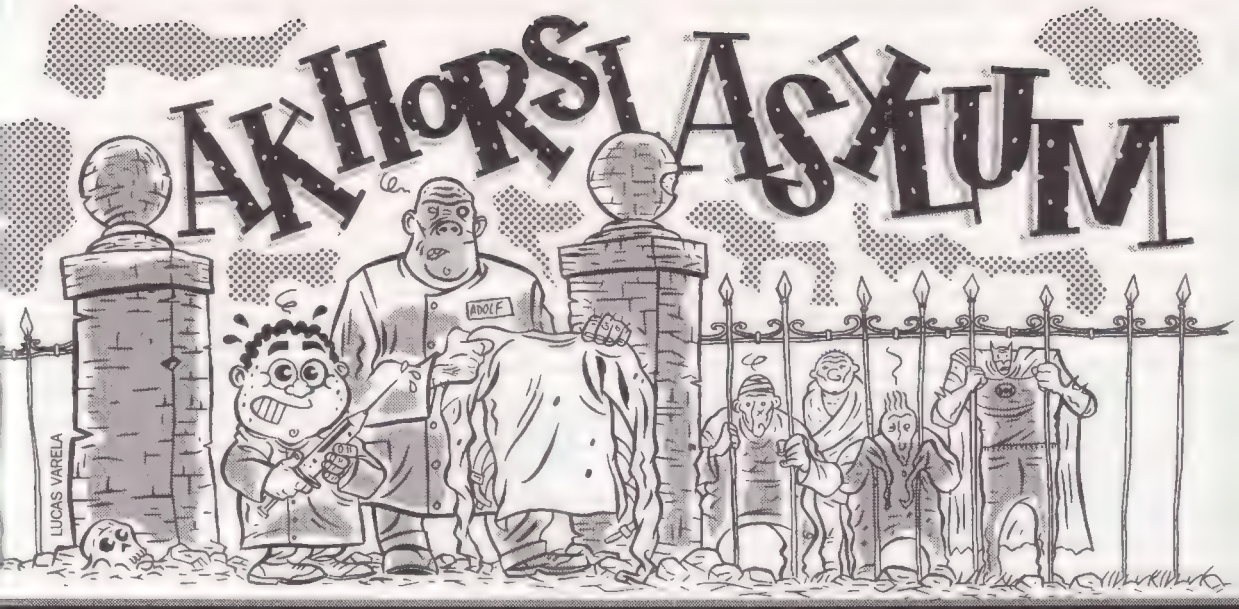
Tel/Fax (01) 773-0840 / 474-2643

LISTA DE PRECIOS

COLECCION	CAJA CERRADA
BATMAN & ROBIN	$ 88
AMALGAM	$ 64
HERCULES	$ 62
OVERPOWER MONUMENTAL	$ 99
DC OVERPOWER JUSTICE LEAGUE	$ 105
DC vs. MARVEL	$ 70
DC FIREPOWER	$ 61
SPIDERMAN Premium '96	$ 89
NBA Hoops '97	$ 60
X- MEN Fleer Ultra '95	$ 86
X- MEN WOLVERINE '97	$ 87
X- MEN CHROMIUM '96	$ 89
MARVEL METAL	$ 95
MARVEL MASTERPIECES '95	$ 68
MARVEL MASTERPIECES '97	$ 110
STAR TREK NG series 2,3,4	$ 60
STAR TREK NG series 5	$ 94
STAR TREK NG series 6	$ 75
MARVEL OVERPOWER starter	$ 70
MARVEL OVERPOWER booster	$ 56
POWERSURGE	$ 65
MISSION CONTROL	$ 65
DC OVERPOWER starter	$ 90
DC OVERPOWER booster	$ 66
PLAYBOY PAMELA ANDERSON	$ 95
PENTHOUSE	$ 58
HOT SHOT	$ 48
ROCK CARDS	$ 35
THE BEATLES	$ 74
THE THREE STOOGES	$ 74
X- MEN OASIS	$ 90
X- MEN ¢ 99	$ 72
SPAWN the movie	$ 103
MARVEL QFX	$ 92
MARVEL vs. WILDSTORM	llamar
GEN 13 '96	llamar
DRAGON BALL	llamar
KISS	llamar

LOS MISMOS PRECIOS CON TODAS LAS TARJETAS DE CRÉDITO

AKHORSI ASYLUM



Y bueno, después de 29 números esta sección inaugura hoy nombre nuevo, promovido por un grupúsculo de osbados y resistido por apenas dos o tres asiduos concurrentes a este foro epistolar. De todas formas, no quisiera que este nombre ahuyentara a todos aquellos lectores muy cuerdos y muy lúcidos (todavía quedan un par), sino que, por el contrario, los motive a escribir para que se sienta más que nunca la pluralidad de voces que siempre caracterizó a esta sección. Ahora sí, basta de sanata, y a las cartas.

Querido Amigo desconocido:
A veces despierto aquí, solo, oscuro, todo es oscuro, y olvido que he vivido en este sitio durante años. Las paredes acolchadas evitan que destruya mi cráneo desesperado de placer y enfermo de odio. Miro la puerta y recuerdo dónde estoy, recuerdo que ahora este es mi hogar. Aquí, en el Akhorsi Asylum, todo es horrible. Todavía no estoy tan loco como para poder ignorar lo que acontece a mi alrededor. No, no lo estoy. Todavía me aterrorizan las malditas carcajadas de ese loco que se ríe todo el tiempo o aquel otro que juega a las adivinanzas con los guardias. A veces tengo tanto miedo que comienzo a temblar y los guardias entran y me mojan con agua helada y luego me golpean hasta que quedo tan estúpido que no recuerdo nada.
No lo soporto más. Ni las risas, ni los llantos, ni los gritos, ni las súplicas. Sólo deseo salir de aquí, de este loquero de mierda. Espero que esta carta llegue a buenas manos, porque si cayera en manos del Dr.Accorsi, estaría perdido. Por favor, ayuda! (Mi habitación es la 0802. Salvame rápido!)

Carlos Agüed. Lanús Oeste

Ay, Dios! Si hace tres años yo hubiese sabido que leer esta revista podía ser tan perjudicial para la salud mental de la gente, habría convencido a mi hermano de editar la revista Dale Racing y la Humanidad sería menos desdichada. Pero ya es tarde... demasiado tarde.

Mister Accorsi:
Bueno, antes que nada me gustaría quejarme, pues me parece mal que hagan un concurso de historietas donde el único rubro en el que se participa sea Dibujo. Creo que lo que hay que buscar no son nuevos dibujantes, sabemos que buenos dibujantes hay, pero lo que habría que buscar son ideas. Hubiese sido interesante que hicieran un apartado de Guión donde -por tirar una idea- el ganador vería su guión dibujado por Navarro, Bobillo o cualquier otro dibujante. O bien hacer un concurso de Guión y que el guión ganador sea el que van a dibujar todos los lectores que compitan en Dibujo. Creo que, así como está encarado, el concurso deja a mucha gente afuera. A mí, por ejemplo, que esta vez tenía ganas de escribir algo. No concuerdo con que el único rubro del concurso sea Historieta, ya que el participante no está haciendo lo más importante de una historieta, que es crear una idea y luego desarrollarla en el dibujo. Más que de historieta, bien podría llamarse Concurso de Story-Telling.
Por otro lado, insisto en que no se aguantan dos meses esperando la Comiqueando. Incluso hay noticias que quedan desactualizadas o que no se tocan como, por ejemplo, no creo haber leído nada acerca del Spider-Clon y me enteré que lo mataron, o algo así, y en la Comiqueando no tocaron el tema. Está

Dibujo de Eduardo Martín

bien, supongo que no tendrán tiempo para hacer la revista mensual, pero lo cierto es que dura poco, con mucha furia, tres días. Así que hagan la cuenta: Tres días leyendo Comiqueando, cincuenta y siete esperando el próximo número. Hasta la próxima y, por supuesto, MAS LEGION DE SUPERHEROES.

Martín Casanova. Banfield

remarcar que me molesta el ciego fanatismo (ese que lleva a decir las peores bobadas) que profesa alguna gente por TODO lo que sea comic oriental.
Ahora, niña, si querés seguirla, buscá mi número en la guía. La mía es la única familia Avilez del Sur, paredón y después. Chau.

Ariel Avilez. Bernal

Disculpame que dejé afuera el último tramo de tu carta, pero quería extenderme sobre los otros dos puntos que tocás.
1. El Concurso: Sin duda, tenés razón cuando señalás que el rubro en el que se está participando no es Historieta con todas las letras sino más bien Story-Telling. Preferimos llamarlo "Concurso de Historieta" porque nos pareció menos técnico y más accesible. ¿Por qué no salimos en busca de guionistas? Porque felizmente nos sobran ideas. En la editorial tenemos cuatro guionistas (Toni Torres, el Negro Botticelli, mi hermano Diego y yo), sin contar al Colorado Lisandro que -al igual que vos- escribe muy buenos cuentos que quedarían pulenta si se los adapta a historieta. Y además, ni Calvi, ni Sala, ni Dani tendrían ningún problema en escribir guiones para otros dibujantes. O sea que, por ahora, no nos hacen falta guionistas nuevos.

2. La Periodicidad. Este es un tema muy, pero muy tocado por cientos de lectores y la presión para que Comiqueando vuelva a ser mensual es cada vez mayor. La posibilidad no está para nada descartada, pero conviene aclarar desde ahora que, de volver a la mensualidad, la revista volvería también a un formato más chico (menos de 60 páginas), con menos notas, menos secciones y menos historietas. Esto no quiere decir que la revista vaya a ser peor, pero sí que no se va a parecer demasiado a estos últimos números que -según las cifras de venta- son los que más han gustado desde que empezamos con Comiqueando. Y para ayudarlos a aguantar los 57 días entre un número y otro, tenemos al Caballero Rojo mensual y, si todo sale bien, muy pronto agregaremos uno o dos títulos nuevos.

Dibujo de Mariano Sicart

Gracias por tu carta, Martín, y por tu constante apoyo.

Salud, Andrés:

Aguantame un par de renglones para contestarle a Soledad "Fury" Maire (¿o los lectores valemos menos que Nik?).
Chole: No suelo decir cosas sin pensarlas y si alguna vez dije que los Caballeros del Zodíaco eran una mierda, no fue para insultar gratuitamente sino para graficar metafóricamente (¿lo qué?!) que este animé es un derroche monumental de monotonía. ¿Y hay algo más monótono que la mierda?
Bueno, me banco que no hayas entendido eso, pero lo que me calienta es que muy solapadamente me tildes de racista. A mí, que camino por Parque Rivadavia con miedo (estos calvitos!). Dije "coreanitos" como podría haber dicho "chinitos", "japonesitos" o "uruguayitos". La cuestión era Aclaren los tantos con confianza, chicos, mientras yo agradezco las felicitaciones que nos hizo llegar Pablo Brand, de Capital.

Y también la extensa misiva de Luis Maldonado, de Quilmes, que nos elogia de forma desmedida y nos cuenta sus andanzas en Fantabaires, su pasión por el Dark Knight y el Sin City de Frank Miller y su cebamiento con Watchmen, Sandman, Preacher, Bolland y McFarlane, para luego aclarar **"Nunca en mi vida toqué una X-Men, pero esto no quiere decir que un futuro no lo haga"**. Y está bien, fiera. Si X-Men fue glorioso durante años, nada impide que -algún día- pueda volver a serlo y ahí sí, con mucho gusto, vamos a ir todos a comprar X-Men y si la vamos a mostrar a los amigos con el mismo orgullo con el que les mostramos el Dark Knight. Y tu pedido de traer a Miller a Fantabaires es un sueño de muchos, pero te garantizo que se hace cuesta arriba. Gracias y hasta pronto.

Claudio Vázquez, de Capital, que pide una nota sobre Thundercats (muy probable para el año que viene), dice que le sorprendió nuestra decisión de continuar con Star Wars el espacio iniciado con X-Men, filosofa acerca de la proliferación de comics que hoy se ven en los kioscos y me pregunta si conozco algún especial para televisión de Star Wars. Existe un especial de Navidad, que se emitió en USA en Enero de 1979. De todos modos, dicen que apesta. Gracias por tus delirios, Claudio, y seguí escribiendo.

Carlos Agüed, el demencial autor de la carta con la que abrimos esta sección, vuelve a la carga, esta vez para denunciar que vio en el nº26 de Cazador dibujos muy parecidos a los de unas páginas de muestra que él mis-

mo había dejado en las oficinas de Ediciones de la Urraca para que las vieran los autores de dicho comic-book. Nosotros no hemos visto los dibujos de Carlos, con lo cual no nos consta que haya existido un plagio. De todos modos, recomendamos a todos los lectores que buscan trabajo en las editoriales que NO dejen carpetas ni fotocopias con material que no esté A) registrado en el Registro de la Propiedad Intelectual, o B) publicado en cualquier edición (subte o profesional) que tenga una fecha impresa. Sin ninguno de esos elementos, el día que los choreen no le van a poder reclamar nada a nadie. Repito, no sabemos si Lucas y sus compañeros copiaron o no los dibujos de Carlos, pero la denuncia existe y nos da pie para avivar a los incautos que -desesperados por publicar- son capaces de regalar ideas y personajes a cualquier avechucho. De nada.

Nicolás Córdoba, de Palomar, me manda unos lindos dibujos de Robotech (alguno publicaré, seguramente, en el próximo número) y me cuenta que vino a verme a la redacción y no me encontró. Aclaro -por las dudas- que el único horario en el que me pueden encontrar seguro acá es los sábados de 14.30 a 20.30 hs. Gracias, Nico, y volvé a escribir.

Fernando Rodríguez, de Longchamps, nos felicita por la revista y pide que la saquemos todos los meses. También quiere notas sobre Thundercats (otro más...) y Mazinger Z (ya cumplimos). Gracias por tus poderosos dibujos y tratá de participar en nuestro concurso, que te veo buena pasta.

Carlos Domínguez, de Cosquín, nos felicita por las mejoras que nota en la revista y se lamenta que Comiqueando sea la única revista nacional dedicada a la historieta con un mínimo de seriedad. ¿Qué va a hacer, maestro? Es lo que hay...

Paula Gómez, de Capital, felicita por el informe Star Wars y las notas sobre Barbarella y la Legión y nos pide notas (o fichas) sobre los Teen Titans. Ya publicamos la ficha de Nightwing y pronto vendrán otras. Y en ánimos de pedir, Paula quiere notas sobre comics de espías, Little Nemo in Slumberland, Watchmen (ya la hicimos) y una de sus pasiones, Star Trek. Tenemos varios cebados de Trek en el staff, así que no está descartada la posibilidad. Vamos a ver dónde le hacemos un lugarcito. Te cuento que yo también soy fan de Dolina desde hace casi 10 años, así que es normal que se me cuelen cosas de él tanto cuando escribo como cuando hablo. Y no hace falta que me agradezcas haber bajado el precio de la revista. Se pudo hacer y se hizo. Por suerte la movida -por osada que parecía- resultó muy bienvenida entre el público. Gracias por tu constante apoyo y hasta pronto.

Marcos Martínez, de Lanús, se copa con el suplemento Star Wars, nos elogia desmedidamente y nos hace algunas preguntas realmente insólitas.

1.¿Cuánto gasta en comics por mes un cebado como ustedes o un coleccionista promedio?

2.¿Por qué recomiendan leer los comics americanos en inglés y no las traducciones nacionales, mexicanas o gallegas?

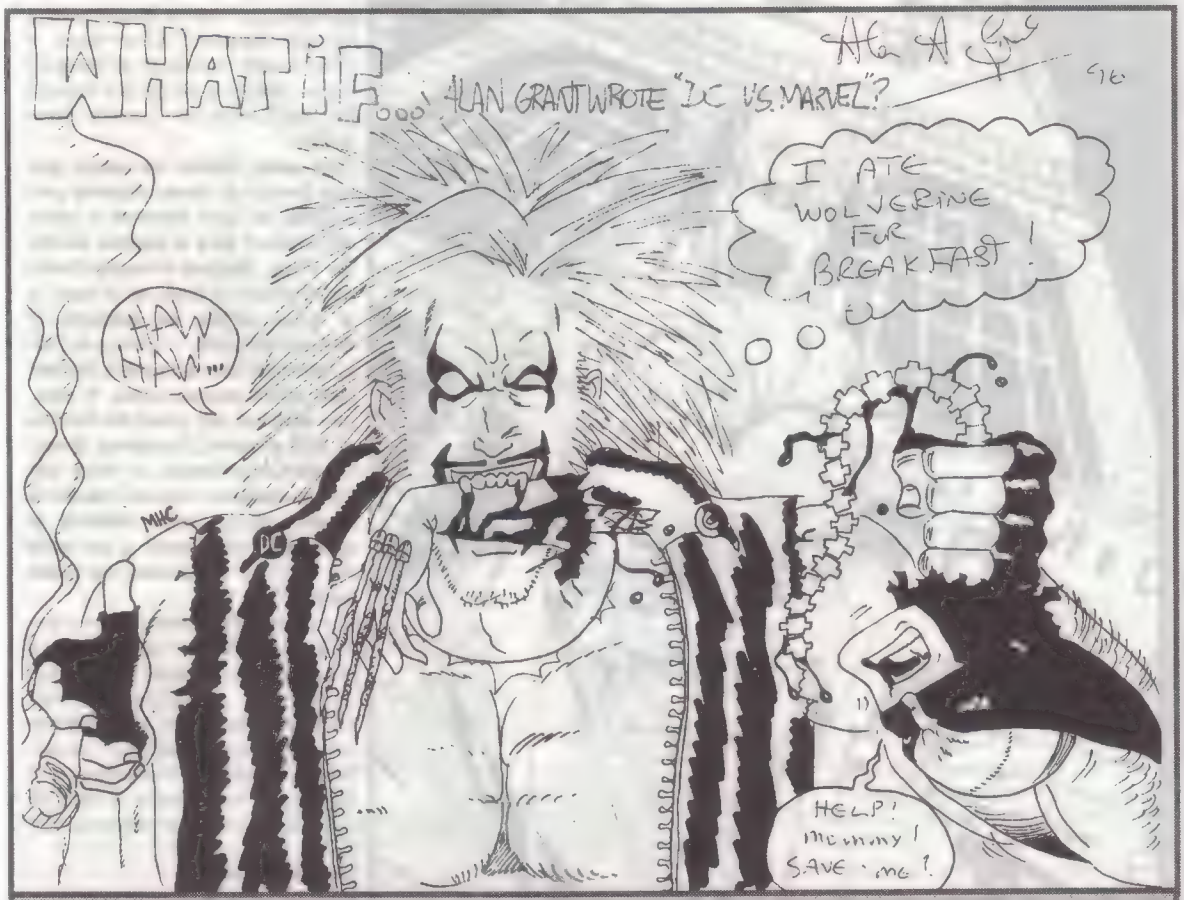
3. Cuando ustedes empezaron a leer comics en inglés, ¿los leían con un diccionario y después se fueron acostumbrando, o estudiaron en algún instituto de inglés?

4.¿Cuál es la comiquería que tiene mejor surtido, mejor atención y mejores precios?

5.¿Cuáles son los mejores lugares para aprender a dibujar historietas, escribir guiones, etc.? ¿Cuánto cobran por mes?

6. Si alguien quiere tener una colección de comics, ¿debe tener un poco de todo, o sólo lo que más le guste?

7. Los americanos que pintan sus comics con computadoras, ¿hacen sus propios programas o usan cualquier programa de dibujo profesional?



Dibujo de Martín Casanova - Diálogos de Alan Grant - Wolverine es © MEG - Lobo es © DC

8.¿Con qué programa pintan la revista Cazador?
Bueno, haré lo posible por responderte en serio.
1. Depende de lo que gana cada uno y de cuánto tiene que gastar en otras cosas.
2. Siempre que recomendamos leer los comics en inglés dejamos en claro los fundamentos de esta postura.
3. Algunos de nosotros tuvimos la suerte de estudiar en colegios bilingües y no necesitamos el diccionario. Otros, munidos de una inmensa paciencia y un voluminoso diccionario, leyeron traduciendo palabra por palabra hasta que le agarraron la mano. No es fácil, pero tampoco imposible.
4. Eso lo tiene que decidir el consumidor. Te sugiero que te des una vuelta por todas las comiquerías que ponen avisos en esta revista. Seguramente, en alguna de ellas encontrarás lo que andás buscando.
5. Acá tampoco podemos recomendar ninguna escuela, porque ninguno de nosotros estudió en ninguna de ellas. Una vez más, consultá con las que ponen avisos en Comiqueando.
6. Eso depende del estilo de coleccionar de cada uno. En general, yo no colecciono nada que no me guste. Ahora, si en vez de una colección querés formar una biblioteca exhaustiva, comprá todo lo que puedas.
7. Algunos estudios de coloristas generan su propio software, pero pronto lo comercializan y todos los demás lo compran para incorporarlo a sus máquinas.
8. Supongo que con el Adobe Illustrator, porque trabajan con Mac.

Dibujo de Carlos Agüed / Joker y Batman son © DC Comics

Marlín Leonardo (también llamada Nova Satori), gran otaku de Capital, nos cuenta que lee la revista de arriba (muy mal!) y no le gusta que hablemos mal de Gambit, que es su X-Men favorito. Los X-Men y los Simpsons son los personajes occidentales que más le gustan a esta fan de Robotech, Sailor Moon y otros animés. Hablando de manga y animé, Marlín se enoja con Francisco "The Corinthian" Cane, a quien le dice:

"Vos sabés menos de manga que una lombriz de tierra. ¿Querés personajes sin ojos enormes y pelos de cuchillo? Mirá al Capitán Gloval, Zor Prime, Marleen o Angelo Dante, de Robotech; a Boss, el Dr.Yumi, o el Barón Ashler, de Mazinger Z; Neilyte, Malachite o Jedite, de Sailor Moon; o Dark Schneider, de Bastard!, entre muchos otros. Y mangas enteritos sin pelos de cuchillo ni ojos enormes... comprate Domu, de Katsuhiro Otomo, o Video Girl Ai, de Masakazu Katsura. Sacate la mostaza de los ojos y defendé lo tuyo, pero sin ofender a un estilo del que, por lo que veo, no sabés nada".

Duro palo, de la amiga Nova, que también aprovecha para putear a los canales que dejan inconclusas las series de animación y a la Editorial MayDay, por su crossover trucho entre Sailor Moon y los Caballeros del Zodíaco. Tranquila, fiera! Gracias por tus dibujos y tratá de participar en nuestro nuevo concurso.

Estimado Andrés:
Empuño el bolígrafo otra vez,
y no porque lo desee en esta hora,
sino porque me afanaron la computadora.
Reiterando que me apasiona vuestra revista,
excelente desde todo punto de vista.
El número anterior no tiene desperdicio
y a esta altura leer la Comiqueando
se ha convertido en un vicio.
Y aunque la nota de la Legión
no me ha interesado,
el reportaje al Maestro de la Robotecnia
me ha alucinado.
De información y novedades escribís un toco,
pero para satisfacer mi gusto ha faltado un poco.

La Mesa Redonda informa sobre merca copada, pero de los que se consigue en los kioscos poco y nada.
Con tanta revista de Forum embolsada tengo que comprar por equívoco una cagada.
Quizás sacando alguna partecita de una sección podrían darme tan valiosa información.
Para terminar, otro pedido que tal vez os pasó inadvertido,
que es que en las ilustraciones que a la revista embellecen
ni el nombre del personaje ni el autor junto a ellas aparecen.
Tal vez esta petición parezca rara,
porque no soy como vosotros que la tenéis clara.
Me despido deseando lo mejor que en una carta cabe,
pues mi admiración es sincera y usted lo sabe.

Eduardo Martín.
San Martín

Gracias, Eduardo, por esta original misiva. Te cuento que tu problema con los comics de Forum tiene solución. Los españoles editan los comics con unos 10 meses de retraso respecto de los EEUU, con lo cual, repasando las Mesas Redondas del año pasado, vas a poder conocer nuestra opinión acerca del material de Marvel o de Image que Forum está publicando ahora. Lo de los epígrafes junto a las ilustraciones ya nos lo han pedido, pero no resulta fácil de implementar. Gracias por tus elogios y seguí escribiendo.

Diego Betancort, también de San Martín, felicita por Comiqueando y por Fantabaires, dice que su ídolo es Leo Manco (atenti a su laburo en Acclaim) y que se copó con el reportaje a Juan Giménez y con el suplemento Star Wars. Respecto de la gran performance de Superman y Spider-Man en el Bottom Ten, Diego dice:

"Cada uno vota lo que le gusta o, en el caso del Bottom Ten, lo que no le gusta. Yo, personalmente, me quedo diez mil veces con Spider-Man antes que con el kryptoniano y sin embargo, me tuve que comer que varias veces figurara primero. Puede ser que los comics de ambos den pena y que en realidad todo sea una pelea sin sentido entre Marvel- Zombis y DC-Zombis. Por suerte, ambos bandos están cayendo en la cuenta de que si hay algo peor que estos dos, son los infames Power Rangers, que ahora figuran primeros en el ranking. Se hizo justicia!"

Gracias por tu buena onda, Diego, y volvé a escribir.

Martín Calderón, cebado de Robotech del barrio de Chacarita, felicita por los reportajes a Juan Giménez y Carl Macek, el Autor del Mes dedicado a Berni Wrightson, la ficha de Aeon Flux y los comics del Caballero Rojo. Martín manda especiales saludos al Dr.Müle, a todo el fan club de Robotech y recomienda a todo aquel que quiera leer buenos comics humorísticos que se compre la Suélteme. Sin duda, me sumo a la recomendación de Martín. Gracias, vecino, y hasta la próxima.

Dibujo de Federico Pazos - Cazador es © Lucas

Y hasta aquí llegamos por hoy. En el próximo número, el Asylum reabre sus puertas para dar cabida a todos aquellos que manden sus cartas, dibujos, clasificados y votos para nuestros rankings a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427. Hasta entonces y nos vemos en Fantabaires '97.

CLASIFICOMICS

CONTACTO DIRECTO

•Manuel Hernández quiere contactarse con chicos y chicas de 10 años en adelante que se copen o no con los comics de Beavis & Butt-Head, los Simpsons y los X-Men. Pueden escribirle a Domingo Repetto 229, Martínez, Pcia.Buenos Aires, CP 1640 o llamarlo al 793-7283.

•Fernando Rodríguez quiere contactarse con chicos y chicas amantes de los comics y el cine en general. Pueden escribirle a Alvear 1647, Longchamps, Pcia.Buenos Aires, CP 1854 o llamarlo al 297-0246.

•Claudio Vázquez quiere contactarse con chicos o chicas que jueguen al card game de El Señor de los Anillos. Pueden escribirle a Av.Nazca 269, 4°15, Capital, CP 1406.

•El Club del Zodíaco está preparando un boletín mensual con novedades, fichas de personajes y catálogos de video de los Caballeros del Zodíaco. Los interesados en tener todas las postas sobre los Caballeros pueden suscribirse al Club del Zodíaco enviando todos sus datos y un giro postal de 2.70 $ a Casilla de Correo 32, Caseros, Pcia. Buenos Aires, CP 1678 y recibirán el boletín en su casa.

COMPRA/VENTA/CANJE

•Compro Watchmen y Dark Knight en castellano. Comunicarse con Ulises llamando al 911-1739.

•Compro el nº13 B de Gen13. Comunicarse con José Luis llamando al 714-0713, hasta las 17 hs.

•Vendo fotos de películas, series de TV y dibujos animados. Para pedir el listado, comunicarse con Pablo, llamando al 294-7637, los miércoles y jueves después de las 21 hs.

Garaycochea

ESCUELA DE DIBUJO

TURNOS TARDE Y NOCHE
SABADOS DE 8 A 14 HS.

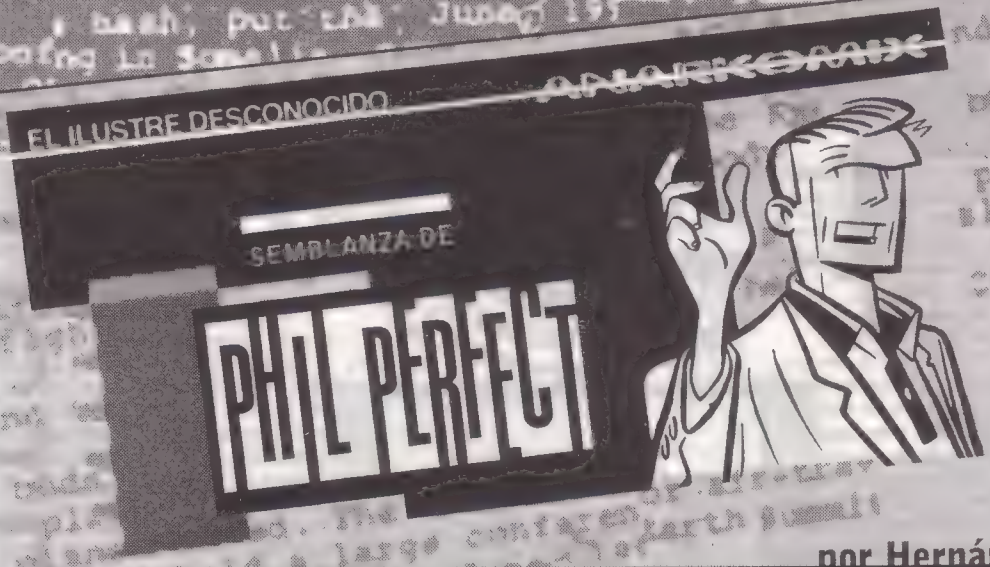
INICIO DE CLASES 6 DE MARZO

HUMORISMO Prof Garaycochea, Ibañez, Dufour, Ferro (Prof. Invitado)	**ARTISTICO** Prof: José Marchi.
CARICATURAS Prof: Jorge de los Rios Dufour.	**ILUSTRACION** Prof: Claudio Aboy.
HISTORIETAS Prof: Osvaldo Viola (Oswal) Alberto Salinas.	**ILUSTRACION DE LIBROS INFANTILES** Prof: Patricia Breccia.
DISEÑO GRAFICO PUBLICITARIO Prof: Sergio Skarek.	**CURSOS ESPECIALES DE PERFECCIONAMIENTO**
DIBUJO INFANTIL Prof: Goyo Mazzeo (8 a 13 años)	**TALLER DE EXPRESION PLASTICA** Prof: Ana Pili (5 a 7 años)
TIRAS HUMORISTICAS (Prof. invitado) Ferro	

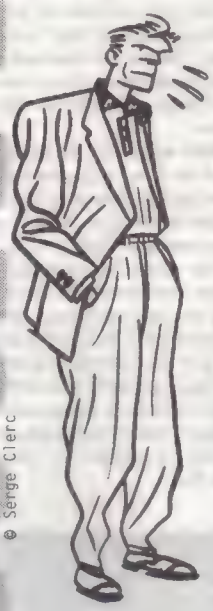
SECRETARIA DE 16 a 21 HS. VACANTES LIMITADAS

RIVADAVIA 1239 1º PISO

TEL.: 381-2895 Cap.Fed. (1033)



por Hernán Botticelli



© Serge Clerc

Sam Bronx (amigo)
Phil es uno de esos tipos alegres, portadores de una estampa profundamente melancólica. Uno de esos amigos dispuestos a compartir tragos hasta la última hora. Pese a su aire ausente, su sagacidad es notable y siempre está metido en algún lío o complicado en historias entre los músicos del rock. Phil es un periodista especializado en música que trabaja para la prensa francesa y esto lo lleva de aquí para allá, además de darle la oportunidad de meterse en situaciones donde se mezclan la novela negra con el ridículo.

Kid Creole (músico)
Oh, sí! El chico Perfect, ¿cómo no recordarlo?. Uno de los pocos blanquitos que supo admirar la verdadera música negra. Siempre andaba por aquí con ese aire distraído, un vaso en la mano, escuchando de todo y metiéndose en problemas. El fue el que me contó aquella historia sobre un hombre del barrio que se vuelve "chivato" de la poli y no deja amigo sin entregar. Así que al final, el tipo terminó forrado de billetes pero sin amigos con quien brindar. Me pareció una historia brillante. Le puse música y fue un gran éxito en los '50.

Mike Polar (cantante)
¿Phil Perfect? Le debo la vida a ese muchacho. Sobre fines de los '50, me había enredado en secreto con Stella Starr, hija del célebre magnate discográfico Milos Starr. La chica en cuestión había escapado del colegio de monjas y estaba poniéndose al día. Entonces me enteré de que su padre la buscaba con rudos matones y le mandé la chica a Phil hasta poder armar algo. Phil debió resistir a los embates eróticos de Stella y las piñas de los matones. Sin poder escapar, fueron llevados ante el magnate, quien se preparó para lastimar seriamente a mi amigo por haber mancillado a su "angelito". Llegué con mi guardaespaldas justo para salvarlo. Mientras Phil se desmayaba, Milos Starr vio en mí un futuro éxito del rock y me contrató feliz. Luego me enchufó a la nena y colorín colorado. Phil se recuperó, me puteó un poco y luego nos emborrachamos juntos.

Diana Ross (cantante)
Phil es un tipazo con todas las letras. Un blanco amante de la música negra en los '60, con todo lo que eso significaba. Lo conocí en Detroit, en los estudios Motown, el sello que dirigía Berry Gordy, un ex-boxeador que a fuerza de jabs errados largó el box y se puso una grabadora. Phil se divertía diciendo que el boxeo le había dejado esa obsesión por los hits (golpes) musicales. A Phil le encantaba mezclarse entre los músicos y compartir tragos e historias. Incluso intervino, algunas veces, en las batallas entre Ike y Tina Turner, con dispares resultados. Durante su último tiempo en la Motown se dedicó a ayudar a un joven Stevie Wonder a acomodarse en el estudio. Luego se volvió a Los Angeles.

Ray Manzarek (The Doors)
De Phil Perfect puedo decirles que fue el último en escuchar la voz de Jim Morrison vivo. Fue en el '71. Jim había desaparecido y le pedí a Phil que lo buscara. Lo siguió desde Los Angeles hacia el Este y en un hotel, Morrison lo perdió por poco. Jim cruzó el Atlántico y Perfect lo siguió en su periplo por Europa. Lo encontró en una raída habitación de París y Morrison lo conminó a esperar a que saliera del baño. Phil esperó, pero Jim nunca salió vivo de ese baño.

Sam Bronx (amigo)
Desde los años '70 Phil se dedicó a viajar de aquí para allá. Estuvo en Inglaterra con los Pistols y la reina, investigó la leyenda de la guitarra maldita, anduvo tras los pasos de los Beatles en Alemania y, buscó a los Beach Boys, entre otras andanzas.
Pero cada tanto desaparece y se va a Alpha-Plage, un ignoto pueblito costero donde se divierte armando retorcidas historias imaginarias de espías entre los pobladores y los escasos turistas del lugar. Cuando se aburre, paga y vuelve a la civilización, a tomar unos tragos con los amigos y a escuchar buena música.

ANARKOMIX

Por FERNANDO GARCIA

EL AUTOR DEL MES

HOY

REIJI MATSUMOTO

No es niguna novedad que el manga estuvo, está y estará indeleblemente marcado por el arte de Osamu Tezuka. Pero también hay que resaltar los nombres de Akira Toriyama y Reiji Matsumoto, los otros dos componentes de la tríada esencial del comic japonés.

Matsumoto nació en Tokio en 1938 y enseguida quedó atrapado bajo la influencia de Tezuka y así decidió su futuro destino de historietista. A los 16 años publica su primer trabajo reconocido, Mitsubachi no Boken (Aventuras de una Abeja), ganadora del premio Manga Shonen, entregado por la revista homónima. Tras finalizar sus estudios, contrae matrimonio con la dibujante Miyako Maki, que lo introduce en el mundo del shojo manga, es decir, la historieta sentimental de neto corte femenino. Para el magazine Shojo desarrolla la serie Kuroi Hanabira (Pétalo Negro) a partir de 1957.

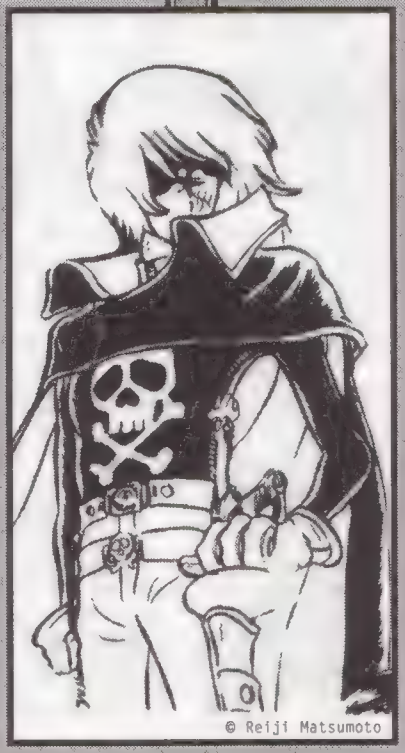
Un poco cansado de las lágrimas fáciles y los dramas familiares, Matsumoto se vuelve versátil. Del género bélico al western, pasando por el costumbrismo social y el relato histórico, Reiji alcanza su estilo final y depura su línea. La narración se torna inquieta y la gráfica destaca el costado íntimo de los personajes. En esta época produce Zero Pilot (1962), Gohikino Yojimno (1962), Sino Taiyo (1967), Sexaroid (1968), Kosoku Esper (1968), Mystery Eve (1970), Gun Grontier (1972), Senjo (1973) y Borei Senshi (1976). El gran éxito de estos años se llama Otoko Oidon (Soy Macho, 1970), sátira estudiantil protagonizada por Noboto Oyama, vil y miserable estudiante sin escuela, publicado en el semanario Shonen Magazine.

A partir de 1974, Matsumoto alcanza la fama mundial al abordarde manera novedosa la ciencia-ficción, tanto en la historieta como en los dibujos animados. Ese año comienza la serialización de Uchú Senkan Yamato (Navío Espacial de Combate Yamato), épico relato humanista, lleno de esperanza y confianza en el porvenir de la raza humana. Yamato se cnvierte en objeto de culto japonés primero y en millonario suceso multimediático después. Serie de TV, largometrajes para cine, exposición en la pantalla chica norteamericana y distribución a nivel mundial, hacen de Matsumoto una figura de enorme peso en el panorama del manga.

Luego de Yamato crea a Captain Harlock (1976), romántico pirata espacial con el cual conquista al público argentino. La tetralogía de ciencia-ficción se completa con Ginga Tetsudo 999 (Expreso Galáctico 999, 1976) y Sennen Joó (La Reina de los 1000 Años, de principios de los '80). Con el paso del tiempo, Matsumoto retomaría una y otra vez a los personajes de su cosmogonía, e incluso llega a juntarlos en distintas oportunidades.

Su regreso más aplaudido fue 1993 cuando se dedicó de lleno a la adaptación al animé de The Cockpit, una serie bélica que había dibujado entre 1973 y 1978, ahora convertida en exitosos OVAs.

Matsumoto es dueño de un estilo lírico muy particular, que abreva por igual en la melancolía y en los insondables abismos de la tragedia humana. Netamente japonesa y tal vez por ello universal, la obra de Reiji Matsumoto nos plantea el sentido filosófico de la existencia, minuciosamente entretejida entre naves espaciales, disparos de mortero y la soledad del héroe ante el desafío final.



© Reiji Matsumoto

CARITAS II: LA REVANCHA

Si te quedaste con las ganas de llevarte algún premio en el primer concurso de las caritas, te damos otra oportunidad. Esta vez se sumaron las caritas de los nros 27,28 y 29, es decir que podés lograr un total de 258 puntos. Acordate que -si deducís correctamente los dibujantes- las caritas de Batman y Sandman valen doble. Y tenés algunos puntos de regalo: la Tortuga Ninja, los dos Savage Dragon y los dos Homer Simpson.

Acordate que hay un par de caritas que suman un punto con sólo identificar al dibujante y sobre todo- pensá que hay grandes premios en juego. Si no te los llevás vos, se los lleva otro avechucho. Poneté las pilas y mandanos tu lista a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427, antes del 10 de Octubre. Si no jugaste... caaaagaste!

Seguimos presentando los rankings que vos armás con tu voto. Si querés que tus favoritos alcancen la cima, mandanos tu sufragio a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427.

TOP TENS

MEJOR REVISTA

© DC Comics

1. SANDMAN (DC/Vertigo)
2. Sin City (Dark Horse)
3. Aquaman (DC)
4. Preacher (DC/Vertigo)
5. Incredible Hulk (Marvel)
6. X-Men (Marvel)
7. Spawn (Image)
8. Spectre (DC)
9. Starman (DC)
10. Hellblazer (DC/Vertigo)

MEJOR ARTISTA INTEGRAL

© Frank Miller

LA FIAMBRERIA

Título: Comix Internacional.
Editorial: Toutain Editor.

La Posta: Comic europeo, yanki y argentino para paladares finos, escapándole a los géneros y reivindicando algunos clásicos, más buena información y dossiers sobre ilustradores.
Primer Número: 1980.
Ultimo Número: El 70, de 1986. (Disculpen, pero las revistas de Toutain jamás hacían constar fechas de publicación).
Principales Autores: Enki Bilal, Will Eisner, Richard Corben, Carlos Trillo, Horacio Altuna, Enrique Breccia, Alberto Breccia, juan Sasturain, Howard Chaykin, Carlos Giménez, Dick Matena, Mike Kaluta, F.Solano López, Sergio Toppi, Juan Giménez, Sánchez Abulí, Bernet, Das Pastoras, Cacho Mandrafina, Frank Robbins, Georges Pichard, Milo Manara, Victor Mora, Matthias Schultheiss, Miguelanxo Prado y Victor de la Fuente.
Los Numeritos: No hay números particularmente flojos, pero se nota un descenso de la calidad, sobre todo en los 10 ó 12 últimos. Otro bastante decepcionante es el 44, con 32 páginas en 3-D que sólo se pueden leer con anteojos especiales.
Los Numerazos: El nº2 es, probablemente, el mejor de la colección. Otras joyitas son el nº42 (monográfico sobre la EC), el nº51 (especial Comic Underground) y los nºs 56 y 57, dedicados al Comic Erótico.
Las Tapas: Las de los nºs 3 y 12 (Will Eisner), nº15 (Frank Frazetta) nºs 21 y 28 (Juan Giménez), nº22 (Howard Pyle), nº23 (Mike Kaluta), nº29 (Ken Kelly), nº31 (Berni Wrightson), nº51 (Rand Holmes), nº56 (Boris Vallejo), nº59 (Jordi Bernet), nº60 (Carlos Giménez) y nºs 46 y 70 (Milo Manara).
Donde Hubo Fuego: Tras el cierre de Comix Internacional, Toutain probó suerte con Totem El Comix, una verdadera berretada que también fracasó. En 1993, Ediciones Zinco lanzó un nuevo nº1 de Comix Internacional, pero no pasó del nº5.
Crossovers: Comix heredó a Torpedo 1936 de la difunta Creepy y, tras su cierre, este pasó a Totem el Comix.
Forense: Andrés Accorsi.

Título: Next Men.
Editorial: Dark Horse.

La Posta: Cinco jóvenes escapan de un proyecto secreto con extraños poderes, pero deben adecuarse a un nuevo mundo.
Principales Protagonistas: Bethanny, Danny, Jack, Jasmine y Nathan, Tony Murcheson, Sathanas.
Primer Número: El nº Cero apareció originalmente dividido en las Dark Horse Presents números 54, 55, 56 y 57, durante 1991, y luego recopilado.
Ultimo Número: El 30, de Diciembre del '94.
Principales Autores: John Byrne.
Los Numeritos: El 21, con 10 páginas de Hellboy que no tienen nada que ver.
Los Numerazos: Todos, en especial el Cero, el 22 y el final, 29 y 30.
Las Tapas: La 0, 16 y 29, todas de Byrne, la última coloreada por Cary Porter.
Donde Hubo Fuego: Constantemente Byrne promete volver con nuevas historias de los Next Men, pero empezando desde un nuevo número 1, con otro título. Hasta el momento, nada.
Crossovers: A través de Sathanas y Thomas Kirkland, Byrne engancha la historia de 2112, su novela gráfica, que transcurre en el futuro de los Next Men.
Forense: Diego Accorsi.

DIBUJANTE ARGENTINO

❶ QUIQUE ALCATENA (Esquizóopolis/ Predator vs.Judge Dredd)
❷ Leonardo Manco (Master Darque)
❸ Carlos Meglia (Cybersix/ Irish Coffee)
❹ Los Cazadores (Lucas, Ramírez y Cascioli)
❺ Enrique Breccia (trabajos para Italia)
❻ Cacho Mandrafina (Los Fratelli Centobucchi)
❼ Juan Zanotto (Horizontes Perdidos)
❽ Horacio Altuna (El Nene Montanaro)
❾ Ariel Olivetti (JLA Annual/ Satana)
❿ Francisco Solano López (El Eternauta/ Caballero Rojo)

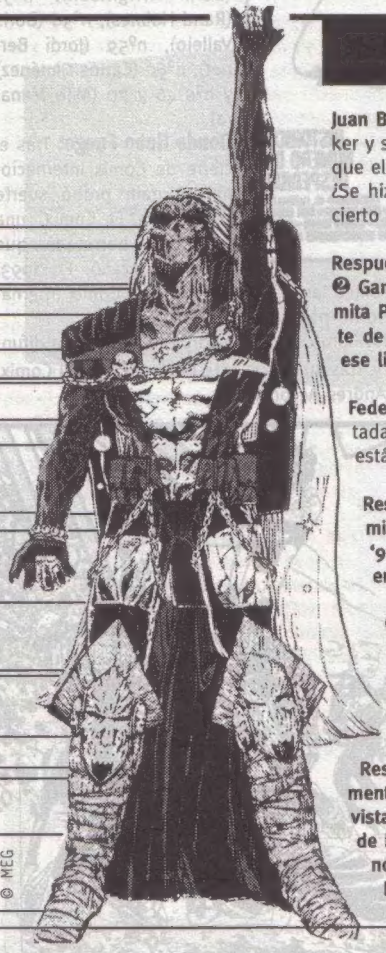
© MEG

DIBUJANTE EXTRANJERO

❶ FRANK MILLER (Sin City)
❷ John Byrne (Wonder Woman, J.Kirby's Fourth World)
❸ Erik Larsen (Savage Dragon)
❹ Keith Giffen (Books of Fate)
❺ Psylocke (Marvel)
❻ Jeff Smith (Bone)
❼ George Pérez (Crimson Plague/ Avengers)
❽ Peter Bagge (Hate)
❾ Michael Allred (Madman)
❿ Matt Wagner (Mage/ Grendel)

EL ORÁCULO

Atrás, densas tinieblas de la duda! Atrás, negros nubarrones de la ignorancia! El omnisciente manantial de la sabiduría abre sus puertas una vez más a los peregrinos lectores que buscan respuestas.



Juan Bermúdez pregunta: ❶ ¿Cómo terminó todo ese lío de Peter Parker y su clon, Ben Reilly?. ❷ ¿Cómo culminó la saga de Falange?. ❸ Sé que el guionista Len Wein creó a Wolverine, pero ¿quién lo diseñó?. ❹ ¿Se hizo el capítulo de Bane en Batman & Robin Adventures?. ❺ ¿Es cierto que John Romita Jr. sacó un libro donde enseña a dibujar?

Respuestas: ❶ Al final se reveló que Peter era el original y Ben murió. ❷ Ganaron los buenos, pero el Legacy Virus sigue suelto. ❸ John Romita Padre hizo los diseños en los que se basó Herb Trimpe, dibujante de la primera aparición del canadiense. ❹ Sí. ❺ No, el que sacó ese libro fue su padre, pero hace más de veinte años.

Federico Pazos pregunta: ❶ ¿De dónde sacaron que Bisley hizo portadas de Motorhead?. ❷ ¿Por qué los dos últimos libros de Astérix están entintados por un tal Mébarki?

Respuestas: ❶ Bisley ilustró las seis portadas de Metalhead, un comic-book editado por Dark Horse entre Agosto del '95 y Enero del '96. ❷ Debe ser porque Albert Uderzo no tiene tiempo o ganas de entintar sus dibujos.

Carlos Domínguez pregunta: ❶ ¿Dónde puedo conseguir los videos Breccia x 4 y Tinta Roja?. ❷ ¿Dónde puedo conseguir álbumes de Alberto Breccia?. ❸ ¿Qué se puede conseguir de Mike Mignola?. ❹ ¿Cuál es la dirección para escribirle a Enrique Breccia?.

Respuestas: ❶ En ningún lado, ya que no están editados comercialmente. ❷ Consultá en las comiquerías que ponen avisos en esta revista, pero no te hagas muchas ilusiones, ya que es muy poca la obra de Breccia que ha sido editada en castellano y que se consigue así nomás. ❸ Muchísimo. Lo más recomendable es el primer tomo de Hellboy y la novela gráfica de Ironwolf. ❹ No estamos autorizados a publicar direcciones ni números telefónicos de artistas.

Ricardo Roche pregunta: ❶ ¿Quiénes crearon a Firestorm?. ❷ ¿Podrían dar el listado de los integrantes de la Justice League de Grant Morrison, incluyendo a los que se sumaron al grupo en el nº5?. ❸ ¿Cuál fue la primera aparición de Century?. ❹ ¿Por qué en la capucha del Capitán América la "A" fue reemplazada por un águila?. ❺ ¿Qué opinan de los dibujos de Darryl Banks en Green Lantern?. ❻ ¿Con quién se fusiona Doomsday en Amalgam?

Respuestas: ❶ El creador fue uno solo, Al Milgrom. ❷ Aquaman, Aztek, Batman, Flash, Green Arrow, Green Lantern, J'onn Jonzz, Superman y Wonder Woman. En el nº5 se sumó al grupo Tomorrow Woman, que ya no está en la Liga. ❸ Force Works nº1. ❹ Un capricho más de Rob Liefeld, felizmente subsanado por sus sucesores. ❺ Cumple sin descollar. ❻ Doomsday y el Dr.Doom forman al Dr. Doomsday.

Martín Casanova pregunta: ❶ ¿Darkseid no había muerto en Underworld Unleashed? ¿Qué pasó?. ❷ ¿Quiénes son Superwoman y ese de bigotes y chaqueta marrón que aparecen en la historia Whatever Happened to the Man of Steel??. ❸ ¿Qué fue de la peluquera que le conseguía trabajos a Lobo?

Respuestas: ❶ Darkseid no muere jamás. Esa vez se metió adentro de Orion para escapar de la Fuente. ❷ Superwoman y Vartox son dos personajes de cierta relevancia en la continuidad pre-Crisis de Superman. Sus primeras apariciones datan del DC Comics Presents Annual 2 y la Superman nº281, respectivamente. ❸ Apareció por última vez en la miniserie Lobo: Death & Taxes.

"Estoy hasta las narices de discusiones, teorías y debates acerca del siempre tétrico porvenir de la historieta. No puedo aceptar que tanto negro augurio resulte cierto. Me niego a caer en el pesimismo generalizado, aunque los hechos refuten continuamente mi forma positiva de ver las cosas".

José Ma.Beroy

"Mucha gente cree que alguien que se autoedita se tiene que ajustar a toda una serie de reglas. Pero yo decidí autoeditarme precisamente porque no me interesan las reglas que ponen otros. Si quisiera seguir reglas, me iría a DC, a que me dijeran qué puedo hacer y qué no".

Jeff Smith

"La crisis del comic de autor tiene que ver con la falta de gusto, con la necesidad de poder, con los deseos imperiales. Pasó de moda el corazón tierno, aparecieron de vuelta los músculos, la fuerza..."

José Muñoz

"Me doy cuenta de que otros artistas pueden estar expandiendo las fronteras del comic mucho más que yo. Pero yo tengo que ir para donde me tira el corazón y mi corazón está con Superman".

Alex Ross

EL ETERNAUTA

&

THE INCREDIBLE

HULK

CUMPLEN AÑOS Y
LO FESTEJAN EN

COMIQUEANDO

N° 30

Y ADEMAS

STAR WARS

BRUNO HELMET

Y COMO SIEMPRE NOTAS,
FICHAS, REPORTAJES Y
TODA LA INFORMACION

COMIQUEANDO N° 30

BUSCALA EN NOVIEMBRE

LOS MARVEL COMICS MAS BUSCADOS DEL PLANETA, SE ENCUENTRAN EN TU KIOSKO:

- Lobezno
- Patrulla X
- X Man
- Generación X
- X Force
- X Men
- X Factor
- Cable

Grupo Editorial PLANETA